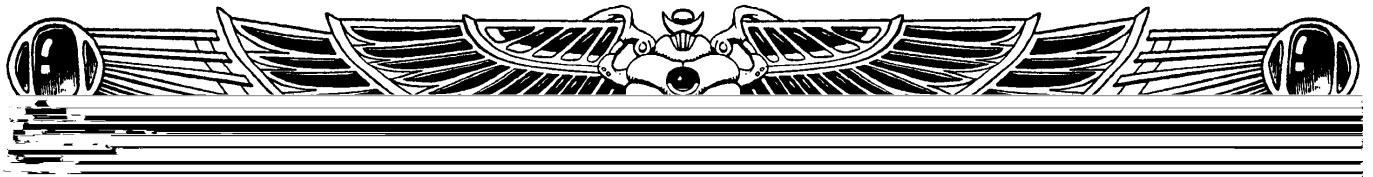


EARTHDAWN

ZWIELICHT



EIN INOFFIZIELLES EARTHDAWN ABENTEUER



INHALT

ZWIELICHT	3	DER EINBRUCH	35	CREDITS	
Hinweis	3	Das Portal in der Gaststube	35	Geschrieben von	
Einführung	3	Das Portal		Carsten Damm und	
Hintergrund	3	am Tor des Oberen	36	Martin Barmeyer	
Die Handlung	8	Der Turm der Fünf Weisen	36	Layout und Lektorat	
Ziel des Abenteurers	8	Geheimplan I	39	Carsten Damm	
		Geheimplan II	40		
VORSPIEL	9	Geheimplan III	41	Illustrationen	
Der Blutelf Vinarall	9	ERÖFFNUNGSFEST	43	Carsten Damm	
Der Zwerg Falameezar	9	Die Kandidaten		Stephanie Pui-Mun Law	
Die Bezahlung...	10	und ihre Champions	43	Kathy Schad	
...und der Haken	10	Grollzahn		Mike Nielsen	
		Klingenschleifer Kröl	43	Earl Geier	
DIE STRASSEN		DIE WAHL-KÄMPFE	45	Cover	
VON TRAVAR	11	Qualifikationsrunde	45	Stephanie Pui-Mun Law	
Anreise mit der Karawane	11	Das Wagenrennen	47		
Anreise mit dem Luftschiff	11	Das Zauberduell	49	Spieltester	
Gerüchteküche	12	Der Auftrag	50	Alexander Schumacher	
Die Charaktere	12	Der Angriff	50	Ansas Kube	
Gnovi die Tasche	13	IN DIE DONNERGIPFEL	51	Ingo Gronewald	
Der Zahnlose Bel-Tok	14	Drakkars	51	Marco Burnus	
Der Alte Jasoil	15	Galeonen	51	Marco Knief	
Zwisterlaut	16	Grolle und Adepten	51	Sacha Buck	
Torrimok und Faustus	17	Thoresmaels Rückkehr	51	Sebastian Klein	
Ministerialdirektor Kriessiek	18	Die Greifenspitze	52	Stefan Freck	
Gallitar Evenloot	19	DAS ABENTEUER	53	Stefan Hoba	
Fanruu der Verstoßene	20	Legend Points	53	Stefan Mauch	
Coor Hughoo	21	Hinweise und Erfahrungen	53		
Wunn Tu Pal	22	Ablaufdiagramme	53	Besuchen Sie die folgenden	
Lövinn Erzgreg	23	Tag 1	54	Internetseiten, um mehr über	
Gustav vom Baum	24	Tag 2	55	Earthdawn und die Illustratoren	
Gesamtübersicht		LOSE ENDEN	56	zu erfahren:	
über die Informationen	25	Das Vermächtnis des Drachen	56	http://www.earthdawn.info	
Über die Stadtwache	25	Das Ei und der Dämon	56	http://www.lrgames.com	
Über die Gilde der 5 Weisen	26	Travar	56	http://www.earthdawn-classic.com	
Über die Fünf Weisen	27			http://www.games-in-vlg.de	
Über die Stadtwache	28			http://www.shadowscapes.com	
Über den Turm der 5 Weisen	29			http://www.wyvernslair.de	
Über den Magistrat	30				
Über die Magistratsanwärter	31				
Über die Champions	32				
Über die Wahl-Kämpfe	33				
Über die Geschichte Travars	34				

Besuchen Sie die folgenden Internetseiten, um mehr über **Earthdawn** und die Illustratoren zu erfahren:
<http://www.earthdawn.info>
<http://www.lrgames.com>
<http://www.earthdawn-classic.com>
<http://www.games-in-vlg.de>
<http://www.shadowscapes.com>
<http://www.wyvernslair.de>

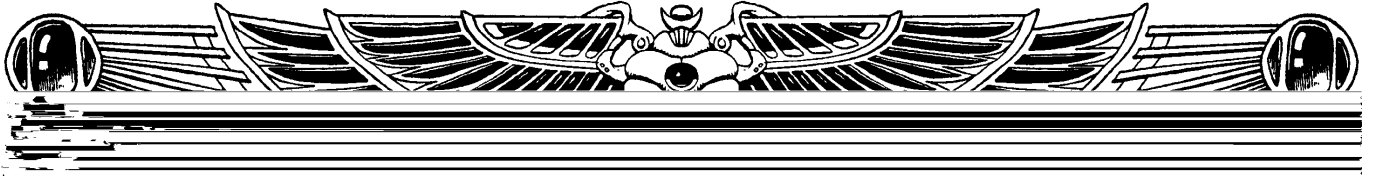
Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der **FASA Corporation**, deutscher Lizenznehmer ist der **Games In-Verlag** in München. Die Copyrights der Illustrationen liegen bei den Künstlern.

Earthdawn is a Registered Trademark of **FASA Corporation**. Original Earthdawn material Copyright 1994 by **FASA Corporation**. All Rights Reserved. Used without permission.

Any use of **FASA Corporation's** copyrighted material or trademarks in this file should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks.

All Copyrights of the Illustrations stay with the Artists and we are grateful for being allowed to use them!





ZWIELICHT

"Und der Gewinner ist..."

- Jellik Martok, offizieller Ausrufer des Magistrats von Travar

Das vorliegende Dokument enthält das Gruppenabenteuer **Zwielicht** für **Earthdawn, 2nd Edition**. Spieler dieser Geschichte sollten auf keinen Fall weiter lesen, es ist alleine für die Augen der Spielleiter bestimmt. Ja, richtig gelesen *die* Spielleiter! In der vorliegenden Fassung ist das Abenteuer auf zwei Spielgruppen zugeschnitten. Mit wenig Arbeit kann es auch auf eine einzelne Spielgruppe mit einem einzigen Spielleiter ausgelegt werden. Enthusiasten sind gerne eingeladen, das Abenteuer in eine andere Spielwelt zu portieren – auch das sollte ohne größere Probleme möglich sein.

Die folgenden Bücher sind für dieses Abenteuer von Nutzen: **Earthdawn 2nd Edition**, **Earthdawn Companion 2nd Edition**, **Creatures of Barsaive**, **Sky Raiders**, **Horrors** und das **Barsaive Boxed Set**.

HINWEIS

Die Geschichte des Abenteuers beruht auf offiziellem Hintergrundmaterial, welches zugunsten der Geschichte erweitert und an einigen Stellen geändert wurde. Diese Erweiterungen und Änderungen beziehen sich hauptsächlich auf die Geschichte der Donnergipfel und der Handelsstadt Travar, und diese sind selbstverständlich *kein* offizielles **Earthdawn**-Material. Sollten die Spielleiter schon ausgiebige Kampagnen in diesen Gegenden gespielt haben so kann es natürlich sein, das sich unsere Vorstellung stark von dem selbst erarbeiteten Material unterscheidet. Im schlimmsten Fall könnte unsere Version sogar im direkten Widerspruch dazu stehen.

In einem solchen Fall ist Hopfen und Malz nicht unbedingt verloren, mit etwas Arbeit kann der Spielleiter die Geschichte vielleicht sogar anpassen. Das übliche Mittel in diesem Fall, wäre die Namen der Örtlichkeiten zu ändern und das Abenteuer an einer anderen Stelle anzusiedeln – auch das ist möglich, wenngleich wir es nicht unbedingt empfehlen. Die Wahl-Kämpfe der Stadt Travar sind sehr ungewöhnlich und verdienen ihren einzigartigen Ruf und Platz in der Welt von **Earthdawn**. Die Auswirkungen dieses Abenteuers können ebenfalls einen starken Einfluss auf die Zukunft der Stadt und damit auch auf Barsaive nehmen, Sie finden dazu einige Hinweise im Kapitel **Lose Enden**, s. 56.

EINFÜHRUNG

Im Folgenden soll ein Überblick über das gegebene Szenario verschafft werden. Wir beginnen mit der Hintergrundgeschichte und der aktuellen politischen Situation in Travar, und lesen dann eine Zusammenfassung der Handlung. Der Schluss dieses Abschnittes befasst sich mit den Zielen dieses Abenteuers und gibt Antwort auf weiterführende Fragen.

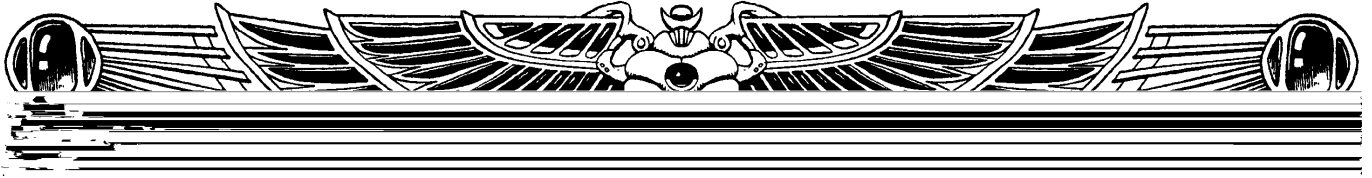
HINTERGRUND

Seit langer, langer Zeit sind die unheimlichen Geräusche der Donnergipfel Ursache für zahlreiche Legenden. Für diesen dröhnenden Lärm, welcher die während der Monate Strassa, Veltom und Charassa aus den Gipfeln und Tälern ertönt, gibt es keine allgemein anerkannte Erklärung. Tatsache ist jedoch, das sich seit Urzeiten noch kein Drachen hier niedergelassen hat. Einige Schwarzmalter vermuten, dass der Dämon Verjigorm, der auch der Jäger der Großen Drachen genannt wird, unter den Bergen hause und dieser Ort den Drachen Unglück bringt. Andere, darunter auch viele Questoren, bestehen darauf, dass die Geräusche vom Tod stammen, der noch immer unter dem Todesmeer gefangen ist und ruft, damit die Welt seine Anwesenheit nicht vergisst. Gelehrte und Geomanten der Grossen Bibliothek von Throal behaupten sogar, dass sich die Donnergipfel über einer Spalte zwischen den Landmassen erheben, aus denen Barsaive besteht, und dass das Gebrüll das Knirschen der Erde und Felsen ist, wenn sich die Landmassen verschieben. Doch wenn man den einzigen Bewohnern der Berge Glauben schenken mag – dem Trollclan der Grollzähne – so ist es das Brüllen des Drachen *Thoresmael* welcher seit langer Zeit unter den Bergen gefangen ist.

Wie der Clan der Grollzähne entstand

Der Clan der Grollzähne hat seine Heimat auf der Greifenspitze, einem markanten Berg im westlichen Teil des Donnergipfel-Gebirges. Die Grollzähne leben schon seit Urzeiten hier, und wie die Clans der Zwielichtgipfel sind auch sie





eine Bedrohung für die nahe liegenden Städtchen und Dörfer, in denen die Trolle dieses Clans auch als *Grolle* bekannt sind. Niemand würde einen Grollzahn jedoch von Angesicht zu Angesicht als einen Groll bezeichnen ohne im nachhinein die ausgiebige Behandlung eines Garlen-Questors in Anspruch nehmen zu müssen.

Die Gründer des Clans kamen lange vor der Plage hierher, als die Donnergipfel noch einen anderen Namen trugen und auch noch von anderen Namensgebern bewohnt waren. Einige alte Trolle behaupten sogar, dass sie ihre Ahnen bis in die Zwilichtgipfel zurückverfolgen können. Sie kamen um dem Drachen *Thoresmael* zu dienen, welcher einst die Herrschaft über diese Gegend für sich beanspruchte. *Thoresmael* war ein eigenwilliger und blutrünstiger Drache, und unter seinen Schwingen herrschte Angst und Schrecken. Es war schwierig für den Drachen, treue und starke Diener zu finden – so wendete er seinen Blick gen Westen.

Auch in den Zwilichtgipfeln hatte man von *Thoresmael* gehört – er war bereits eine Legende. Es war eine Ehre für die Trollclans, als der Drache ihnen erschien und einige der besten Krieger mit sich nahm. Aus jedem Clan wurden Männer und Frauen ausgewählt, die sich dem Drachen als Diener verschrieben und ihre Heimat verließen. Damit brach *Thoresmael* jedoch die Bräuche seines Volkes – denn er drang in das Territorium der anderen Drachen ein, welche die Zwilichtgipfel und seine Bewohner für sich beanspruchten. *Thoresmael* kam jedoch ungestraft davon, denn die Drachen der Zwilichtgipfel fürchteten eine Konfrontation mit dem mächtigen und furchtlosen Wurm.



Wie *Thoresmael* verflucht wurde

Viele Jahre später kam *Thoresmael* nieder und legte drei Eier. Unter Drachen ist es üblich, das Gelege an andere Großdrachen weiterzugeben, so das die Kinder von ihrer Weisheit lernen. Doch *Thoresmael* schätzte die anderen Drachen genauso wenig wie sie ihn, und er wollte ihnen die Eier unter keinen Umständen anvertrauen. Um sein Gelege zu geheim zu halten, versteckte er sie hoch in den Bergen auf der Greifenspitze bei seinen getreuen Dienern.

Die Niederkunft blieb allerdings nicht unbemerkt. Die Großdrachen forderten die Wahrung der Traditionen und damit die Herausgabe des Geleges. Als *Thoresmael* sich weigerte, studierte der Rat der Drachen ein Exempel an ihm, auf das die Traditionen der drakonischen Gesellschaft niemals wieder gebrochen werden sollten.

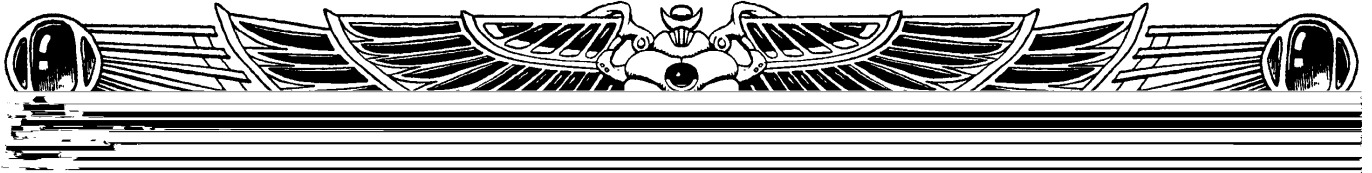
Der Rat der Drachen verfluchte *Thoresmael* und sein Gelege verwandelte sich über Nacht in Stein. Als der Drache das sah, konnte er seinen Zorn kaum mehr bremsen. Mehrere Nächte lang ließ er seiner Wut freien Lauf zerstörte mit seinem flammenden Odem alle Siedlungen in seinem Gebirge. Die gewaltigen Brände wüteten noch Wochenlang, und des Nachts glich ihr Leuchten beinahe dem des Todesmeers.

Doch die Trolle – als treue Hüter des Geleges – bleiben verschont. In der letzten Nacht seiner brennenden Wut erschien *Thoresmael* ein letztes Mal vor ihnen auf der Greifenspitze. Er nahm zwei der versteinerten Eier an sich und trug seinen Dienern auf, das letzte Ei zu behüten. Im Gegenzug würde dem Clan niemals ein Unglück zustoßen. Der Groll des Drachen würde erst vergehen, wenn die drei Eier des Geleges schlüpfen können – und bis dahin sollte sein Gebrüll die Berge erschüttern. Seitdem wurde *Thoresmael* nie wieder gesehen, doch von nun an trugen die Trolle den Namen *Die Grollzähne* und die Berge den Namen Donnergipfel.

Wie das Heiligtum verloren ging

Der Clan der Grollzähne tat, wie ihm aufgetragen wurde und hütete das versteinerte Drachen-Ei wie ein Heiligtum. Sie wurden niemals in Kriege oder Streitigkeiten verwickelt, weil es keine feindlich gesonnenen Clans gab. Sie bauten ihre Hallen in die ehemalige Höhle *Thoresmaels*, einen Ort an den sich nicht einmal die finstersten Kreaturen heranwagten. Die Grollzähne waren gefürchtet, im Namen ihres Meisters fielen sie wie Heuschrecken vom Himmel, um Dörfer und Städte zu plündern, zu Brandschatzen und um zu töten. Die Aggressivität der Grollzähne war einst bis in die letzten Winkel Barsaives bekannt.





Doch in den Landen um die Donnergipfel rankten sich jedoch noch zahlreiche andere Legenden um die Trolle, und diese Geschichten sprachen von einem großen Schatz – Berge von Orichalkum, Gold und Edelsteinen, magischen Gegenständen und Schriften aus uralten Zeiten: dem zurückgelassenen Hort des Drachen *Thoresmael*. Doch keine Armee würde es wagen, den Grollzähnen zu nahe zu kommen!

Als sich die Plage am Horizont der Welt zusammenbraute, und sich das Theranische Imperium über Barsaive hermachte geschah ein Unglück. Die *Wächter der Schale* – ausgewählte Krieger und Weise des Clans – betraten eines Tages ihr Heiligtum und sahen, dass das letzte Ei verschwunden war! Die *Wächter der Schale* hatten versagt, und die Schließung von *Thoresmaels* Höhle war nur noch wenige Tage entfernt.

Um den Clan nicht zu spalten und um ihr Gesicht zu wahren, traf die Wächtergemeinschaft die schwere Entscheidung, zu schweigen und den Rest des Clans in Sicherheit zu wiegen. Sie würden die Plage auch ohne ihr Heiligtum überleben können. Sie schworen sich gegenseitig bei Ihrem Blute, dieses Geheimnis für sich zu behalten, und erst nach der Plage nach dem Ei zu suchen. Um kein Aufsehen im Clan zu erregen, erschufen sie mit Hilfe von Illusionsmagie ein falsches Ei, welches das Heiligtum ersetzen sollte.

Während der Clan seine Tore schloss, um die Plage zu überwindern, wurde einige Tagesmärsche entfernt der Dieb des Heiligtums mehr als fürstlich belohnt. Sein Name wurde niemals bekannt, und der Magistrat der Handelsstadt Travar erkaufte sich mit dem versteinerten Drachen-Ei auch die Freiheit. Der Legende nach würde den Besitzern niemals ein Unglück zustoßen, und daran knüpfte die Stadt für die bevorstehende Plage ihre Hoffnung.

Wie die Plage Travar veränderte

Sowohl Travar als auch die Grollzähne überstanden sie Plage unversehrt. Zumindest erzählen sich das die Leute auf den Strassen. Kommt man aber von der Strasse ab und lauscht dem Getuschel in den dunklen Gassen, so erscheint die Wahrheit in einem ganz anderen Licht.

Die Zitadelle von Travar wäre beinahe gefallen, wenn die Fünf Weisen nicht gewesen wären. Als einflussreichste und mächtigste Magiergilde der Stadt waren die Fünf Weisen während der Plage für die Sicherheit des Schutzschildes verantwortlich. Im Jahre 1345 TH konnte jedoch der Dämon *Artificer* (siehe **Horror**, s. 16) den Schild kurzzeitig schwächen und unbemerkt in die zahllosen Keller und Gänge unterhalb der Zitadelle schlüpfen. Mit seinen teuflischen Erfindungen verwandelte er einige der Gänge in tödliche Fallen, innerhalb weniger Wochen häuften sich die leblosen Körper unbedachter Bürger. Der Magistrat wähnte die Stadt in Sicherheit, die Todesfälle wurden einem Geisteskranken Serienmörder zugeschrieben. Die Stadtwache hatte in diesen Zeiten alle Hände voll zu tun.

Die Fünf Weisen realisierten aber bald was geschehen war, als sie die Schwachstelle im Schutzschild der Stadt bemerkten. Um keine Panik in der Bevölkerung zu schüren, hielten sie mit der Wahrheit zurück während die Stelle geflickt und verstärkt wurde. Die Magiergilde ging der überlasteten Stadtwache offiziell zur Hand und half bei der Suche nach dem Mörder. Sie sammelten Informationen, hielten aber alle Hinweise auf den Dämonen unter Verschluss. Die Inspektoren fanden heraus, dass der Dämon selbst durch sein Eindringen geschwächt war und gerade ruhte, um seine Kräfte zu sammeln. Ob es Glück, Können oder die Kraft des versteinerten Drachen-Eis war – es gelang den Fünf Weisen, den Dämonen an Ort und Stelle zu binden. Richtig gelesen: die Magiergilde hat einst den Dämonen unter seine Kontrolle gebracht, anstatt ihn in die Niederwelten zu bannen!

Ein wehrloser Dämon ist eine wahre Fundgrube für Okkultes Wissen – die Fünf Weisen besitzen heute noch die umfangreichste Bibliothek zum Thema, wengleich sie damit auch nicht prahlen und die Bücher nicht der Öffentlichkeit zugänglich sind. Einen Dämonen gefangen zu halten, ist nicht einfach – die meisten Dämonen ernähren sich von Schmerz und Leid, und *Artificer* ist wahrhaftig keine Ausnahme.

HORROR-STORIES

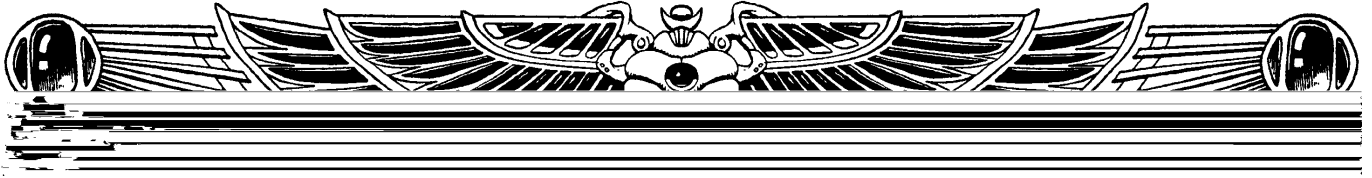
Der Hinweis auf den Dämonen *Artificer* im nebenstehenden Absatz ist **optional**. In diesem Abenteuer können die Spielleiter mit dem Gerücht über einen gefangenen Dämonen unter Travar einiges anfangen, und diese Idee gerne in weiteren Abenteuern fortführen. Dieses Abenteuer befasst sich selbst **nicht** mit dem Dämonen und seiner Bekämpfung!

Warum *Artificer*?

Dieser Dämon passt zu Travar wie kein anderer. Er erschafft komplizierte und ausgefeilte Fallen um an seine Opfer zu kommen, und die Stadt Travar benutzt ausgefeilte Fallen und komplizierte Aufgaben, um die Wahl-Kämpfe zu veranstalten. Das die Fünf Weisen diesen Dämon unter ihrer Kontrolle haben, ist für uns eine faszinierende Idee, weil es ein Geheimnis besonderen Ausmaßes darstellt.

Natürlich können Sie auch jeden anderen Dämonen verwenden, wenn Sie *Artificer* in ihre Kampagne bereits eingebaut haben. Oder Sie verzichten auf den Dämonen und belassen es bei den Gerüchten...





Um den Dämonen also am Leben zu erhalten, mussten also Schmerz und Leid erzeugt werden – ohne die Bevölkerung zu gefährden, versteht sich. Die Fünf Weisen berieten sich über lange Tage und Nächte, und ersannen einen intriganten Plan...

Wie die Fünf Weisen den Magistrat unterwanderten

Der Magistrat bestand während der Plage wie auch heute aus drei Mitgliedern, welche aber einst auf Lebenszeit im Amt blieben und direkt von der Bevölkerung Travars gewählt wurden (siehe auch **Explorers Guide to Barsaive**, s. 85 im **Barsaive Boxed Set**). Ihre Aufgabe war es, Pläne für den Wiederaufbau nach der Plage zu ersinnen und die bestehenden Handelshäuser zu erhalten. Als zufällig bekannt wurde, dass der Magistrat Ervez Lanar seinen Einfluss benutzt hatte, um der eigenen Familie einen Vorteil zu schaffen, staunte die Bevölkerung nicht schlecht als plötzlich immer mehr Beweise für Korruption und Amtsmissbrauch auftauchten. Der Magistrat wurde kurze Zeit später von der Bevölkerung gestürzt.

Die Fünf Weisen erklärten das bisherige Regierungssystem für unzureichend und nutzten ihren Einfluss, um neue Regeln aufzustellen. Sie erklärten, dass nicht gewährleistet werden kann, dass ein Magistratsmitglied der Verlockung widersteht, seine Macht auszunutzen – also erlaubten sie es, solange es der Stadt Travar dienlich war. Durch einen Blutschwur sollte das gesichert werden. Die Amtszeit eines Magistrats wurde aber gleichzeitig auf die Dauer des Schwures (ein Jahr und einen Tag) begrenzt, was verhindern sollte, dass sich jemand für zu lange Zeit in dem Amt breit macht. Auch das Wahlsystem wurde verändert, und hier übertrafen sich die Fünf Weisen beinahe selbst – denn mit dem neuen Wahl-Kampf hatten sie genügend Leid und Scherz, um ihren Dämonen am Leben zu erhalten!

Nach der Plage entwickelte sich der Wahl-Kampf schnell zu einer der erstaunlichsten politischen Einrichtungen in Barsaive. Jedes Jahr entwickeln die Fünf Weisen ein spektakuläres Turnier, das Magie, wilde Tiere, Rätsel und Fallen mit einschließt. Diese Veranstaltung versetzt die Stadt ganze zwei Wochen lang in einen Ausnahmezustand. Hauptschauplatz ist die große Arena in der Mitte der Stadt, obwohl viele der Kämpfe auch in den Tunneln und Ebenen unter der Stadt stattfinden. Die Sitzplätze in der Arena sind gezählt, und der Verkauf der Eintrittskarten endet jedes Jahr wieder durch Diebstahl, Bestechung und Schwindelerregende Preise in einem einzigen Chaos. Handel mit fragwürdigen Mitteln ist großer Sport in Travar und auch zentraler Punkt des Wahl-Kampfes.

Jeder kann Magistrat werden. Doch diejenigen, die Magistrat werden wollen, müssen Champions anheuern, um im Turnier vertreten zu werden. Natürlich darf man auch selbst antreten, denn fähige Champions sind teuer – eine Regel, die viele arme Seelen anlockt. Kaum ist ein Wahl-Kampf beendet, sichern sich die Anwärter die Champions ihrer Wahl für das nächste Jahr. Die Champions sind meistens Adepten, da sich die Fünf Weisen schwierige und scharfsinnige Prüfungen ausdenken. Welche Fertigkeiten und Eigenschaften im jeweiligen Jahr für den Erfolg ausschlaggebend sein werden, kann niemand voraussagen. Aufgrund dieser Ungewissheit heuern die meisten Anwärter für das Magistratsamt nicht nur einen einzelnen Champion an, sondern gleich mehrere, um möglichst viele Fertigkeiten abzudecken.

Die zwei Wochen des Wahl-Kampfes sind ein Fest mit vielen Höhepunkten. Am ersten Tag werden die Anwärter zusammen mit ihren Champions vorgestellt, und am letzten Tag wird der Sieger gekürt. Die Tage dazwischen sind immer wieder anders gestaltet, doch das Bild der feiernden Bürger in ihren geschmückten Strassen ist aus dem Stadtbild nicht mehr wegzudenken.

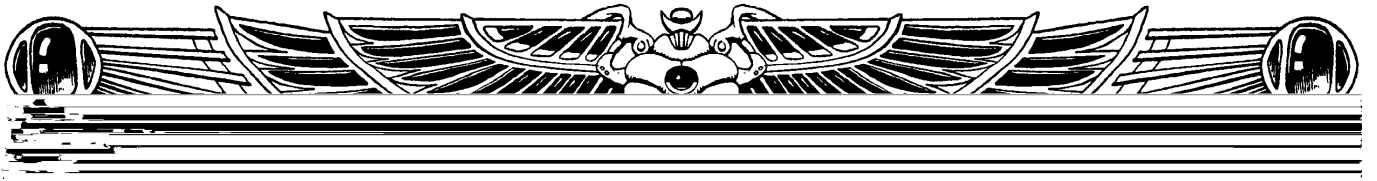
In den Tagen zwischen den Festen treten die Champions gegeneinander und gegen die von den Fünf Weisen ersonnenen Aufgaben an. Die Menge jubelt ihren Favoriten nach und schreit sich mit großer Freude die Lunge aus dem Hals, wenn sich die Champions verletzen oder erniedrigt werden. Die Ergebnisse dieser Wettkämpfe hängen niemals davon ab, wie viel Blut fließt oder ob ein Gegner den Tod erleidet. Allerdings kann man nur sehr wenig unternehmen, Verletzen oder Todesfälle unter den Champions zu vermeiden, sobald ein Wett-Kampf erstmal begonnen hat...

Wie die Grollzähne die Plage erlebten

Während die Trolle die langen Jahre der Plage in der Höhle des Drachen überdauerten, entwickelten sich die *Wächter der Schale* immer mehr zu einer elitären Gruppe, um ihr Geheimnis vor dem Rest des Clans zu schützen. Die Gemeinschaft zählte niemals mehr als sieben Mitglieder, welche allesamt durch einen Schwur aneinander gebunden waren. Wenn ein Wächter starb, wurden die Anwärter – immer die Stärksten und Weisesten des Clans – harten Prüfungen unterzogen. Diese Prüfungen sind auch heute noch so ausgelegt, dass nur jemand bestehen dem die Gemeinschaft zutraut, das Geheimnis zu wahren. Erst nach der Einschwörung in die Gemeinschaft wurde das Geheimnis an das neue Mitglied weitergegeben.

Die Höhle überstand die dunklen Jahre unversehrt. Bereits wenige Monate nach der Öffnung begannen die Wächter mit der Suche nach dem wahren Heiligtum – daraus wurde ein kleiner Kreuzzug, der sie zeitweise bis in die letzten Winkel des





Landes führte. Lange Jahrzehnte hindurch haben sie das Vermächtnis ihres Herren nicht finden können. Doch im letzten Jahr änderte sich alles...

Was im letzten Jahr geschah

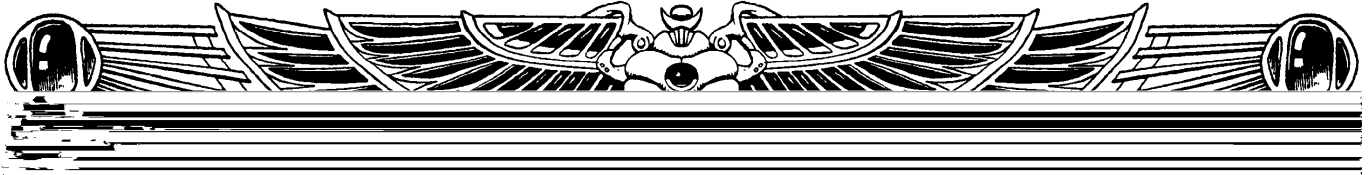
Die Magistratswahlen im letzten Jahr verliefen ganz nach Plan – man feierte tagelang ausgelassen bis in die frühen Morgenstunden. An den Wahl-Kämpfen nahm jedoch ein Grollzahl teil, um seinem Clan beweisen zu können wie stark und gewitzt er wirklich ist. Der Kämpfer – Grollzahl Klingenschleifer Król – staunte jedoch nicht schlecht, als er in den finalen Runden des Wettkampfes einen Gegenstand zu Gesicht bekam, der ihm seit seiner Kindheit bekannt war: das Heiligtum der Greifenspitze! Król war durch den Anblick so abgelenkt, dass er einen Fehler machte und den entscheidenden Kampf für sich und seine Gefährten verlor.

Er kehrte verwirrt zurück in seine Heimat, den Donnergipfeln. Dort vergewisserte er sich zuallererst, ob das Heiligtum noch an seinem Platz stand. Als er es unversehrt vorfand, war er beruhigt – also wendete er sich dann an den Obersten Wächter und erzählte ihm was er gesehen hatte – es musste sich um ein weiteres der drei Heiligtümer handeln!

Seitdem haben die *Wächter der Schale* wieder Hoffnung. Doch obwohl sie wissen, wo sich das echte Heiligtum befindet sind die Chancen es zurückzubekommen sehr gering – denn die Fünf Weisen behüten diesen Gegenstand wie ihren Augapfel! Król wurde als Anwärter für einen Wächterposten anerkannt, mit der Aufgabe diesen Gegenstand aus den Tiefen der Stadt Travar zu bergen. Seine Mission ist geheim – der Rest des Clans darf nichts davon erfahren.

Doch die *Wächter der Schale* sind nicht die einzigen, die zu den Wahl-Kämpfen in diesem Jahr ihre Chance sehen, an das Heiligtum zu kommen. Króls ehemalige Gefährten wissen ebenfalls von dem Gegenstand. Obwohl sie nicht die ganze Wahrheit kennen, ist ihnen klar, dass das Heiligtum drakonischer Herkunft ist und seinem Besitzer eine Menge Macht verspricht...





DIE HANDLUNG

Kröls ehemalige Mitstreiter haben sich ebenfalls entschlossen, in diesem Jahr wieder an den Wahl-Kämpfen teilzunehmen. Jedoch versprechen sie sich mehr davon, die Macht des Magistratsamtes zu benutzen um nach der Wahl an das Heiligtum der Grollzähne zu kommen. Dazu heuern sie die Charaktere als Champions an. Die beiden Auftraggeber haben sich allerdings stark zerstritten und versuchen nun jeder auf eigene Faust, Magistrat zu werden. Vinarall, ein Blutelfischer Heiler heuert die eine Gruppe und der zwergische Elementalist Falameezar die andere Gruppe an.

Natürlich setzen die beiden Anwärter alles daran, die Wahlen zu gewinnen. Um ganz sicher zu gehen, verpflichten sie die Helden, vor dem ersten Fest die Pläne für die Wettkämpfe zu stehlen. Das ist keine leichte Aufgabe, denn das Verschwinden der Pläne darf unter keinen Umständen bemerkt werden!

Nachdem sich die beiden Gruppen schlau gemacht und verschiedene zwielichtige Kontaktpersonen in Travar bestochen und geschmiert wurden, brechen sie in das Gildenhau der Fünf Weisen ein, um an die Pläne zu gelangen. Dabei treffen die beiden Gruppen aufeinander und geraten in eine sehr heikle Situation – denn ab jetzt ist klar, das sie nicht alleine sind!

Während sich die diesjährigen Kandidaten und ihre Champions vorstellen, hören die Charaktere zahlreiche Gerüchte – unter anderem auch über ihre eigenen Auftraggeber. Gleichzeitig werden sie ins Trollviertel nahe der Luftschiffwerften gelockt, wo ihnen Grollzahn Klingenschleifer Kröl selbst entgegentritt, um ihre Hilfe zu erbitten. Er kennt sich mit den Spielen aus und heuert die Gruppen an, damit sie Zusammenarbeiten um das Heiligtum während der Wettkämpfe zu stehlen! Dabei wählt er gezielt diese beiden Gruppen aus, weil sie die Champions seiner ehemaligen Gefährten sind.

Durch die gestohlenen Pläne sind die Charaktere gewappnet und können so die Wettkämpfe überstehen. Mit der letzten Aufgabe nähert sich aber auch der Moment der Wahrheit, denn jetzt müssen sie ihre Loyalität und ihre Willenskraft unter Beweis stellen! Doch als sie dem Gegenstand gegenüberstehen, eröffnen sich ganz neue Möglichkeiten. Die Charaktere flüchten höchstwahrscheinlich mit dem Heiligtum aus der Stadt, und stellen fest dass er heißer begehrt ist als alles andere – denn wirklich jedermann scheint hinter ihnen her zu sein!

Mit Hilfe Kröls fliegen sie mit einigen Drakkars sie in die Donnergipfel um den Gegenstand den *Wächtern der Schale* zu übergeben. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt, denn inzwischen sind einige Luftschiffe aus Travar hinter ihnen her. An Bord sind zahllose kampferprobte Adepten – Champions im Dienste der Stadt. Und sie haben nur ein Ziel. Es kommt zu einer wagemutigen Schlacht in den Wolken der Donnergipfel, den die furchtlosen Trolle aber zu verlieren scheinen. Im letzten Moment zieht ein alter Bekannter, der ein eigenes Interesse an dem Heiligtum hat, den Schlussstrich: der Drache *Thoresmael*...

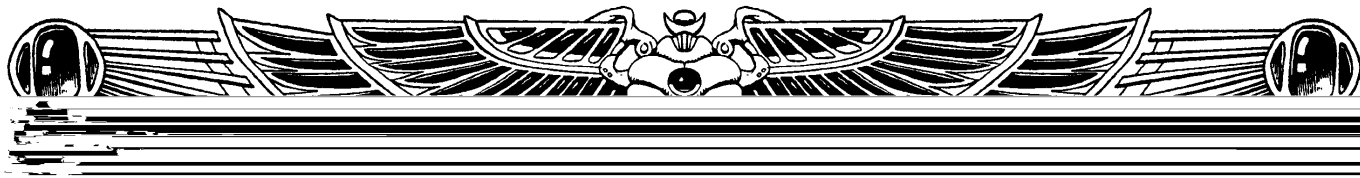
ZIEL DES ABENTEUERS

In diesem Abenteuer werden die Spieler immer wieder vor die Frage gestellt, ob sie ihrem Wort treu bleiben. Ihre Loyalität steht immer wieder auf dem Spiel. Dabei geht es oft um moralische Entscheidungen, welcher Seite sich die Charaktere letztlich anschließen oder ob sie auf eigene Faust weitermachen wird kaum vorhersehbar sein. Dieses Abenteuer ist so ausgelegt, das die Spieler vollkommen eigenständig handeln können – doch sie müssen sie auch die Konsequenzen ihrer Entscheidungen tragen, selbst wenn das möglicherweise den Bruch der Gruppen nach sich zieht.

Natürlich soll dieses Abenteuer vor allen Dingen Spaß machen. Alle Beteiligten sollten in der Handlung aufgehen und ihre Rolle in der Geschichte wieder finden. Ein Abenteuer für zwei Gruppen zu koordinieren erfordert einiges an Vorbereitung und Abstimmung zwischen den Spielleitern. Dieses Dokument soll helfen, etwas Ordnung ins Chaos zu bringen und den Spielleitern zu einem gemeinsamen Verständnis der Handlung verhelfen. Das wird vor allen Dingen am zweiten Spieltag besonders schwierig, denn die Entscheidung der Spieler ist nicht unbedingt unvorhersehbar und kann zu sehr angeregten Diskussionen führen. Wir haben versucht, die Szenerie besonders zu detailliert darzustellen, um den Spielleitern die nötige Improvisation so leicht wie möglich zu gestalten.

Beim Spieltesten haben wir festgestellt, das **Zwielicht** für die Meister um einiges leichter zu handhaben ist, als das Vorgängerabenteuer **Woodland Whispers**. Das liegt daran, das wir zum einen in einigen Szenen sehr stark auf die rollenspielerischen Fähigkeiten der Mitspieler setzen, und zum anderen die Spieler vor eine sehr schwere Entscheidung stellen. Dadurch gewinnt Zwielicht ein vergnügliches Eigenleben, bei dem sich die Meister auch mal entspannt zurücklehnen und dem Treiben ganz in Ruhe zusehen können...





VORSPIEL

"Haben Sie irgendeinen Wunsch? Etwas, was Ihnen besonders am Herzen liegt?"

- **Falameezar, zwergischer Elementarist
und Magistratsanwärter**

Dieses Kapitel befasst sich mit der Vorgeschichte des Abenteuers. Beide Gruppen müssen als Champions angeheuert werden, um an den Wahl-Kämpfen teilzunehmen. Als Auftraggeber fungieren zwei Gegenspieler, welche selbst einst Champions gewesen sind. Ihre Namen sind Vinarall, ein Blutelfischer Heiler und Falameezar, ein zwergischer Elementarist. Die hier präsentierten Geschichten sind nur Denkansätze. Auf einer Convention empfiehlt es sich, diese Vorgeschichte in Erzählform als kurzen Hintergrund zu präsentieren. In einer länger angelegten Kampagne sollten der bzw. die Spielleiter jedoch ein oder zwei Abende vorher versuchen, die Vorgeschichte in die Kampagne einzubinden. Wie versuchen zudem, eine leichte Verbindung zu den Ereignissen aus **Woodland Whispers** herzustellen. Diese kann auch hilfreich sein, wenn die Helden das Abenteuer nicht gespielt haben, in einem solchen Fall dienen sie als gutes Gerüst für den Hintergrund der Auftraggeber. Natürlich sind die Spielleiter gerne eingeladen, **Woodland Whispers** zuerst zu spielen, um dann in dieses Abenteuer einzusteigen. Es sei an dieser Stelle erwähnt, dass die Kenntnis des Vorgängerabenteuers nicht notwendig ist. **Zwielicht** ist bis auf diesen optionalen Zusammenhang ein absolut eigenständiges Abenteuer.

DER BLUTELF VINARALL

Vinarall ist der Blutelf, der von seiner Königin auf eine Mission nach Travar geschickt wird, um dort in den Magistrat einzuziehen und Kontrolle über ein magisches Artefakt zu bekommen, bei dem es sich, so vermuten die Blutelfen, um ein versteinertes Drachen-Ei handeln soll.

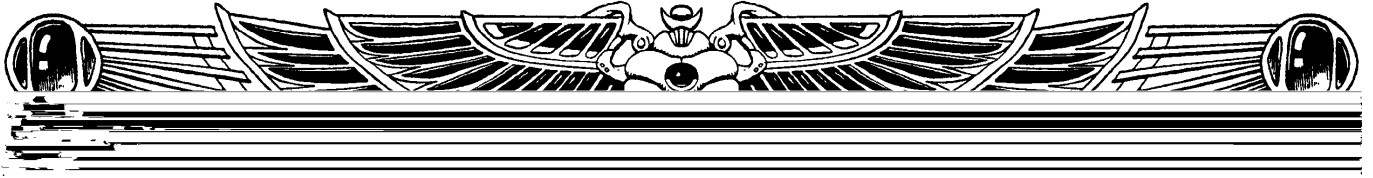
Vinarall hat von einer Gruppe gehört, die in den Nördlichen Steppen großes geleistet hat und beschließt diese aufzusuchen und sie für sich zu gewinnen, damit diese bei den nächsten Magistratswahlen für ihn die Aufgaben lösen sollen. Natürlich kann Vinarall auch feststellen, dass die Gruppe nicht mehr auffindbar ist. Samuel – ein Händler aus den Nördlichen Steppen – empfiehlt Vinarall daraufhin, einige Bekannte von ihm aufzusuchen und diese zu fragen, ob sie bereit wären diese Aufgabe zu übernehmen. Vinarall lässt die Gruppe erstmal durch einen Freund beobachten, der ihm von ihren Heldentaten berichtet.

Die Gruppe begibt sich mit Vinarall zu einer kleinen Siedlung an der Grenze zum Blutwald. Dort trainieren die Charaktere für ihre bevorstehende Aufgabe und bereiten sich auf ihre Abreise nach Travar vor. Ergebnis dieses Trainings, (welches einige Wochen in Anspruch nimmt) ist, dass jeder Charakter jedes seiner Talente mindestens einmal genutzt hat und so steigern kann. Gleiches gilt in diesem Fall für die Skills, welche sonst einige Monate der Anwendung bedürfen. Vinarall stellt der Gruppe gegebenenfalls noch weitere Champions zur Seite. Kurz vor ihrer Abreise müssen die Charaktere einen Bluteid schwören, der sie verpflichtet, bei den Wettkämpfen mitzumachen und ausschließlich für Vinarall zu kämpfen!

DER ZWERG FALAMEEZAR

Das Haus der Feuermeergilde steht auf einem erhöhten Felsen, welcher einen breiten Lavafluss überragt. Dieses Gildenhaus befindet sich nahe am Todesmeer, und beherbergt einige ausgezeichnete Elementaristen. Der Gildenmeister ist ein Zwerg namens Falameezar und sein Markenzeichen ist ein fliegender Teppich. Er gehört der Gilde Geokosmos an und möchte in diesem Jahr an den Wahl-Kämpfen teilnehmen. Dazu erinnert er sich gegebenenfalls an die Ereignisse und Helden aus **Woodland Whispers**, die ihm (oder einem seiner Gildenbrüder) möglicherweise das Leben gerettet haben. Ein Blutschwur verpflichtet die Helden, bei den Wettkämpfen mitzumachen und ausschließlich für





Falameezar zu kämpfen! Die Helden können nach eigenem Ermessen weitere Kämpfer anzuheuern, diese müssen ebenfalls einen Schwur ablegen.

Die Gruppe kann in der Feuermeergilde trainieren und sich auf die Wahl-Kämpfe vorbereiten. Ergebnis dieses Trainings, (welches einige Wochen in Anspruch nimmt) ist, das jeder Charakter jedes seiner Talente mindestens einmal genutzt hat und so steigern kann. Gleiches gilt in diesem Fall für die Skills, welche sonst einige Monate der Anwendung bedürfen.

Während des Trainings ist wichtig zu erwähnen, dass die Gruppe von Luxus und Reichtum umgeben ist. Sie können jede Speise bekommen, jede Art von Ausrüstung (Waffen bis maximal +2 verbessert, Rüstungen bis maximal +1), Spezialanfertigungen stehen (z.B. eine Windling-Fernweave Rüstung) allerdings erst kurz vor Beginn der Spiele zur Verfügung.

Es scheint ganz so, als ob das Gildenhaus nur von den Charakteren und Falameezar bewohnt wird. Naturverbundene Charaktere wie z.B. ein Beastmaster fühlen sich dennoch eingesperrt. Die Hitze des nahen Todesmeeres ist trotz des Elementaren Schutzes um das Haus spürbar, wegen der Badlands ist ein Erkunden der Umgebung nicht besonders ratsam.

Unterbrochen wird das Training etwa einen Tag bevor die Gruppe nach Travar aufbrechen soll. Ein kleines Luftschiff, nicht viel größer als ein Drakkar dockt am großen Turm des Gebäudes an. Diese Yacht gehört der Gilde und wird für Expeditionen über das Todesmeer und zum Schürfen von Elementarer Luft und manchmal auch von Elementarem Feuer benutzt. Mit Ankunft der Mannschaft (bestehend aus einigen menschlichen Luftseglern und einer handvoll Elementaristen der Gilde) wird es relativ eng im Gildenhaus. Die Gruppe wird auf ein einzelnes Zimmer zusammengepfertcht und nicht mehr so privilegiert behandelt wie zuvor.

Wenn neugierige Charaktere lauschen, können sie auch ein privates Gespräch zwischen dem Gildenoberhaupt und Falameezar mitbekommen, in dem er eine Standpauke erhält. Es fallen Sätze, die darauf hindeuten lassen, dass der Elementarist bei Versagen *'alles zurückzahlen muss'* und seinen *'neuen Status'* nicht halten kann. Der Hintergrund ist der, das Falameezar kein Mitglied der Gilde Geokosmos ist, sondern versucht, ihr beizutreten. Die Beschaffung des Gegenstandes bzw. die Kontrolle darüber zu Erlangen ist seine Aufnahmeprüfung. Es sollten Worte wie *'der Stein'*, *'das Heiligtum'* und *'Machtergreifung'* zu hören sein. *'Geokosmos'* und *'Aufnahmeprüfung'* dürfen auch verwendet werden, aber natürlich nur wenn der lauschende Charakter gut würfelt.

DIE BEZAHLUNG...

Beide Auftraggeber versprechen den Charakteren, ihnen jeweils einen Wunsch zu erfüllen. Um diesen zu erfüllen, nutzen die Auftraggeber ihre weitreichenden Kontakte und ihre Macht, oder einfach ihren Reichtum. Natürlich sind sie nicht allmächtig, aber sie haben großartige Kontakte und scheuen sich nicht den Helden nach dem Mund zu reden.

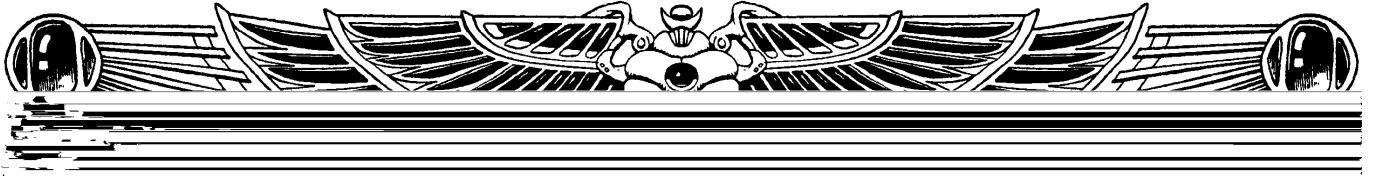
Seien Sie als Spielleiter ruhig großzügig, locken Sie die Spieler mit Belohnungen immaterieller Natur – es muss ja nicht immer schnödes Gold oder die obligatorische magische Waffe sein! Vielleicht können die Helden auch politische Gefallen geltend machen – oder gar selbst an eine Audienz mit der Königin des Blutwaldes herankommen (was natürlich weitere Abenteuerideen mit sich bringt). Wichtig ist, dass die Bezahlung erst nach Erfüllung der Aufgabe erfolgt – als Anzahlung stehen den Helden die Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung, die sie für die Wettkämpfe erhalten können.

...UND DER HAKEN

Bei den Wahl-Kämpfen machen einige hochkarätige Adepten mit. Damit die Charaktere einen Vorteil haben, müssen sie sich mit unlauteren Mitteln die geheimen Pläne für die diesjährigen Wahl-Kämpfe beschaffen. Ohne die Pläne sind ihre Chancen auf einen Sieg eindeutig zu gering. Natürlich darf niemand bemerken, dass die Pläne geklaut oder besser noch kopiert wurden, denn dann könnten die Spiele abgebrochen und verschoben werden!

Stellen Sie sicher, dass den Spielern diese Tatsachen bewusst sind! Gegen die anderen Wettstreiter sind die Charaktere wahrscheinlich ein Witz, immerhin stellen einige sehr vermögende und einflussreiche Leute ihre Champions auf. Verunsichern Sie den Helden etwas, indem sie erwähnen in welchen Kreisen sich die anderen Kämpfer bewegen. Wenn die Spieler Cre r ea2.3(rufnde Käm)123peaŷme ide sTJ17.7161 0 TD0.0010 Tc0.0429 Tw[]-6(dls A-6(dpotnteilenGegen r ei. WI





DIE STRASSEN VON TRAVAR

"Was zur Hölle ist ein Bel-Tok-Penny!?"

- Broom, Windling Elementarist
und Plage der Nation

Um an die Pläne der Wahl-Kämpfe zu kommen, müssen die Charaktere genügend Informationen in der Stadt sammeln um in den Turm der Fünf Weisen einbrechen zu können. Dieses Kapitel stellt eine Reihe von Charakteren vor, welche sich in der Stadt herumtreiben und über diese Informationen verfügen. Ähnlich wie in einem Live-Rollenspiel übernehmen nicht nur die Spielleiter alle Rollen dieser Charaktere. Die Spieler selbst beteiligen sich an dieser Szene, um jeweils die Rolle eines solchen Informanten zu übernehmen. So kommen die Gruppen auf die richtige Spur.

ANREISE MIT DER KARAWANE

Für die Gruppe von Vinarall geht es mit einer Karawane nach Travar. Geschichten und Gerüchte über die bevorstehenden Wahlen sind schon weit vor der Ankunft zu hören. Von überall reisen Adepten, Händler und andere Leute nach an – und einige begleiten die Karawane ein Stück. Vinarall und seine Champions quartieren sich im *Zerbrochenen Entermesser*, einer Taverne und Unterkunft für ehemalige Skyraider und Luftschiffbesatzungen, ein. Der Umgangston ist hier rau, die Mahlzeiten sind deftig und die Abende werden laut gefeiert. Die Taverne liegt unweit des Nordtores und damit eigentlich recht zentral, allerdings machen viele Bewohner Travors einen Bogen um das *Zerbrochene Entermesser*, da es hier oft zu Schlägereien oder anderen 'Späßen' von Besatzungen kommt, die Freigang haben. Während der Wahlen ist aber auch dieses Etablissement mit unüblichen Gästen gefüllt, da in ganz Travar die Schlafplätze knapp werden. Weitere Details zu dieser Unterkunft finden sich im Abenteuer **Terror in the Skies**, s. 21.

Das Training in der letzten Zeit und die Reise haben die Helden ermüdet und so hoffen sie noch ein bisschen ausspannen zu können, bevor die Wahlen beginnen. Vinarall wird in den nächsten Tagen noch einige Dinge zu erledigen haben und sich wenig im *Zerbrochenen Entermesser* aufhalten. Sie können so die Stadt erkunden und sich vorbereiten. Erst bei der Vorstellung der Kandidaten zur Magistratswahl werden die Helden den Blutelfen wieder sehen. Vinarall rät der Gruppe, doch mal bei Jasoil vorbeizugehen, er scheint gute Kontakte zu haben und viele Leute in Travar zu kennen. Vielleicht können sie hier Informationen über den Aufbewahrungsort der geheimen Pläne finden.

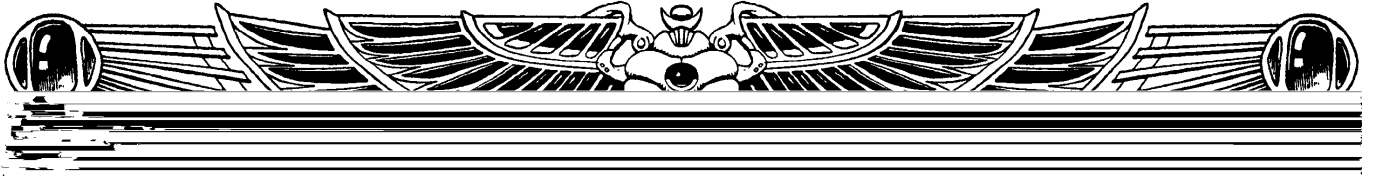
ANREISE MIT DEM LUFTSCHIFF

Am nächsten Tag geht es für die Gruppe von Falameezar mit der Yacht namens *Zwielicht* in Richtung Travar. Nach einigen Stunden sind die glitzernden Türme des Handelszentrums in der Ferne zu sehen. Während sich die *Zwielicht* bereit macht, die Stadt Urupa anzufliegen, haben die Helden die Gelegenheit, die Stadt Travar von oben zu sehen und sich an der großartigen Aussicht von den Luftschiffanlegern zu laben. Die goldenen Dächer der Stadt glitzern in der Mittagshitze, Geräusche von zahllosen Händlern und Marktschreibern dringen gedämpft in die Höhe.

Unerwarteter weise führt Falameezar die Gruppe immer weiter vom Stadtzentrum weg in düstere Gegenden. Hier scheint sich mehr Gesindel und zwielichtiges Volk herumzutreiben als man von Travar erwarten möchte. Stadtwachen sind seltener zu sehen, auch die Anzahl der goldenen Dächer hat rapide abgenommen und sich schließlich auf null reduziert. Am Ende kommt die Gruppe an einer schäbigen Taverne an, die sich *Zum alten Kaer* nennt. Der Schankraum ist ebenerdig, die Gästezimmer liegen unterirdisch in den ersten drei 'Kellergeschossen' Travors. Neben – wirklich gutem – Hurlg und importierten und gepanschten Throalischem Ale gibt es hauptsächlich scharfes Essen in Form von Eintöpfen und Brei, denn hier verkehren hauptsächlich Orks. Die Wände in den Zimmern sind leicht feucht und es riecht überall ziemlich moderig. Bartosch, der muskelbepackte Zwergenwirt hat eine tiefe Narbe im Gesicht, seine Frau Trosska kocht und bedient die Gäste. Beide mögen keine Windlinge, zumindest verabscheuen sie das nervige Geflatter. An der Wand hängt ein Schild mit einem durchgestrichenen Windling: *Flattern verboten!*

Die Gruppe kann nun die Stadt erkunden und sich vorbereiten. Erst bei der Vorstellung der Kandidaten zur Magistratswahl werden die Helden den Elementaristen wieder sehen. Falameezar rät der Gruppe, doch mal beim alten Bel-





Tok vorbeizugehen, er soll gute Kontakte zu haben und viele Leute in Travar zu kennen. Vielleicht können sie hier Informationen über den Aufbewahrungsort der geheimen Pläne finden.

DIE GERÜCHTEKÜCHE

Nachdem sich beide Gruppen in der Stadt eingelebt haben, bleibt ihnen ein ganzer Tag und eine Nacht bis zum Eröffnungsfest in der grossen Arena. Je nach Aufstellung die beiden Gruppen geraten diese an Bel-Tok oder Jasoil, welche von den Spielleitern übernommen werden (Beschreibungen finden sich weiter unten). Diese beiden kennen alle anderen NSC's, und sie werden die Helden – je nach ihren Fragen – zu irgendeinem der anderen NSC's schicken. Diese anderen NSC's werden von Spielern selbst verkörpert (Beschreibungen finden sich weiter unten). Jeder Spieler kennt ebenfalls einige andere NSC's, diese sind auf seiner Infokarte vermerkt. Die Nichtspielercharaktere sind bis nach den Wahl-Kämpfen jederzeit anspielbar, wobei zu beachten ist, dass man nur die NSC's anspielen kann, deren Namen man durch das Rollenspiel herausgefunden hat.

Um nicht zu große Verwirrung zustiften, sollten die Gesprächspartner einen leeren Raum oder eine stille Ecke aufsuchen, um dort das Gespräch zu erledigen. Der normale Charakter des fragenden Spielers muss sich während der Zeit natürlich verabschieden. Es macht an dieser Stelle Sinn, dass sich die Gruppen aufteilen, um so auf Informationssuche zu gehen. Bereiten Sie einen Raum vor, der als zentraler Anlaufpunkt dient – vielleicht ein Gasthaus oder ähnliches, in dem die Spielleiter jederzeit anzutreffen sind.

Jeder Spieler kann seine Rolle nach eigenem Gutdünken weiter ausschmücken. In dieser Szene ist echtes Rollenspiel gefragt – je kreativer die Spieler sind, desto mehr Spaß wird diese Szene machen. Die Szene wird ziemlich schnell ein Eigenleben entwickeln, in das die Spielleiter nur begrenzt eingreifen müssen. Sie sollten ein Zeitlimit für diese Szene setzen, um die Spieler zusätzlich zu motivieren und um den Rest des Abenteuers noch in Angriff nehmen zu können, sollte besagtes Eigenleben drohen, sich zu einer längeren Geschichte auszuweiten.

Die Spieler werden zudem noch mit ihren eigenen Charakteren versuchen, bestimmte Gefälligkeiten zu erfüllen, die ihnen von den NSC's aufgetragen werden. Diese sollten in einem schnellen Erzählstil abgehandelt werden, um die ganze Szene nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Aus diesem Grund haben die NSC's auch keine festen Spielwerte, da sie mit grosser Wahrscheinlichkeit nicht gebraucht werden.

Spieler- und Charakterwissen

Jeder Spieler sollte das Wissen seines NSC's im Spiel nicht benutzen um den anderen den Spaß nicht zu verderben. Wenn es zu Diskussionen über ein Thema kommt, das dem NSC vertraut ist, sollte der Spieler seinen Charakter nach Möglichkeit aus der Diskussion heraushalten oder einfach schweigen. Die Spieler sollten darauf achten, Spielerwissen von Charakterwissen zu unterscheiden. Es ist nicht schlimm, wenn einem Spieler mal etwas 'herausrutscht', er sollte es für den allgemeinen Spaßfaktor allerdings vermeiden.

DIE CHARAKTERE

Jeder Spieler erhält die Aufgabe, zusätzlich zu seinem Charakter noch die Rolle eines NSC's zu übernehmen. Dazu erhält jeder Spieler eine der untenstehenden Informationskarten, auf welcher der NSC beschrieben ist. Zusätzlich gibt es noch Hand-outs mit Informationen, die für das Abenteuer von Wichtigkeit sind (siehe weiter unten).

Die Informationskarten

Diese Karten enthalten die folgenden Informationen:

Typ: Eine Bezeichnung für den Beruf des Charakters.

Gespielt von: Hier sollten Sie den Namen des Spielers eintragen, der diese Rolle übernimmt. Jasoil und Bel-Tok werden von den Spielleitern übernommen, etwaige überzählige NSC's ebenfalls.

Hintergrund: Eine Zusammenfassung über die Herkunft und die Einstellungen des NSC's.

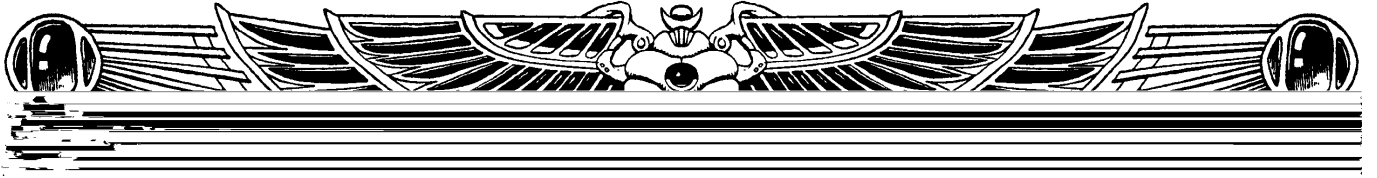
Rollenspielhinweise: Eine kleine Hilfe für den Spieler, um besser in die Rolle hineinzukommen.

Informationen: Diese Einträge verweisen auf die Informationen (siehe weiter unten), die zusätzlich zu diese Informationskarte verteilt werden.

Bezahlung: Was dieser NSC für seine Informationen an Gegenwert verlangt.

Kontakte: Wenn dieser Charakter bestimmte Dinge nicht beantworten kann, dann vielleicht einer seiner Kollegen.

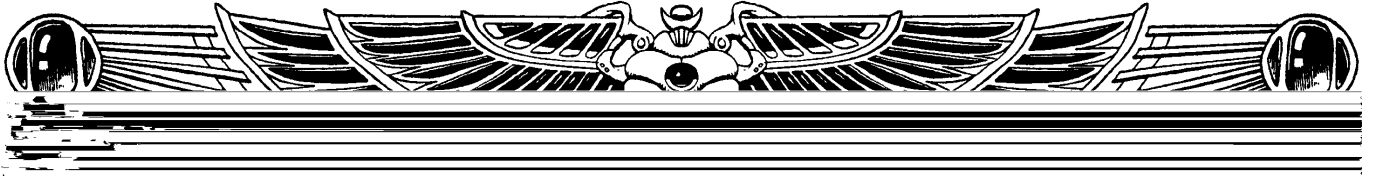




GNØVI DIE TASCHE

Typ	Troll Buchmacher
Gespielt von:	_____
Wo zu finden?	In der Nähe der Arena
Hintergrund	Du hast einen kleinen hölzernen Handkarren, den Du mit allerlei Gerümpel quer durch Travar schiebst. Du kommst dabei durch die schäbigen und ab und zu auch durch die besseren Gegenden der Stadt. Aber eigentlich kommen die Leute zu Dir nur wegen der Wetten, die Du vor und während des Wahlkampfes annimmst. Hier haben schon manche brave Leute viele Edelsteine verloren. Und sollte jemand mal versuchen sich seine verlorenen Taler wieder zurück zu holen, dann bekommt er die fünf Wachen zu sehen, die sonst immer unauffällig mit Dir durch die Strassen schlendern. Vielleicht sind die Wachen nicht unbedingt die besten Schläger, aber Du hast unterhört gute Beziehungen zu den Windlingen der Stadt und es heißt, diese hätten Deine Wachen mit allerlei seltsamen Tinkturen ausgerüstet, die sie sich auf die Waffen schmieren würden. Als Landtroll, Buchmacher und Windlingfreund gilst Du in Deinem Volk allerdings als Schwächling und Betrüger, Hochlandtrolle können Dir gegenüber sogar handgreiflich werden.
Rollenspielhinweise	Versuch die Leute über den Tisch zu ziehen. Simpel. Wenn sie nicht bezahlen können, dann wäre Dir auch lieb wenn sie der Löwin (siehe unten) eins auswischen! Je peinlicher für die Stadtwachen, desto besser!
Informationen	Über die Wahl-Kämpfe Über die Stadtwache
Bezahlung	Jeder kann bei dir einen Betrag, der nach oben offen ist, auf einen Kandidaten setzen. Die Quote ist dabei immer 5:1. Notiere dir schnell, wer was gesetzt hat und bewahre den Zettel sorgfältig auf.
Kontakte	Wunn Tu Pal: Dieser Heiler ist ein lokaler Held, der sich mit der Stadtgeschichte und den Fünf Weisen auskennt. Gustav vom Baum: Dieser Troubadour kennt sich mit der Geschichte der Stadt und den Magistratsanwärtern bestens aus. Lövin Erzugreg: Die Anführerin einer kleinen Eliteeinheit der Stadtwache. Sie kennt auch die Regeln des Wahlkampfes.

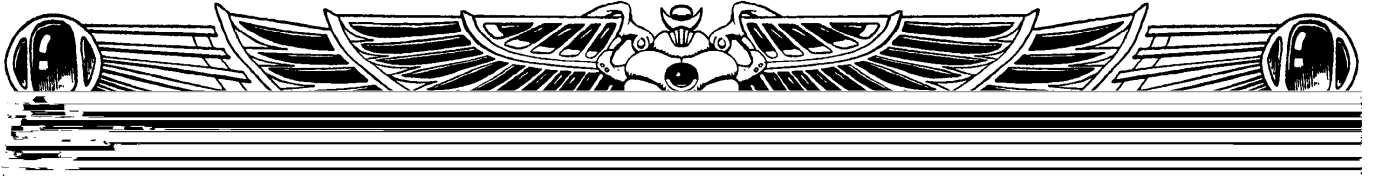




DER ZAHNLOSE BEL-TOK

Typ	Ehemaliger Ork Dieb
Gespielt von:	Spielleiter 1
Wo zu finden?	In der Taverne <i>Zum Zerbrochenen Entermesser</i>
Hintergrund	Bel-Tok ist ein Ork, der sich in den Gassen von Travar sehr genau auskennt und weiß wo die reichen Leute sich aufhalten. Er kennt auch die Armenviertel der Stadt, wenn Bel-Tok etwas nicht findet, dann existiert es auch nicht - sagt man sich so! Früher war er Mitglied einer Gang, machte sich jedoch selbstständig.
Rollenspielhinweise	Du stellst Dich meist angetrunken, um ehrlicher zu wirken. Dabei wirkst Du plump und einfach, obwohl Du sehr schlau und ziemlich durchtrieben bist. Am liebsten trinkst Du Hurlg mit anderen Orks oder Trollen. Du bist ehrenwert und hast Moral – wenn Du sie auch nach Deinen Vorstellungen auslegst. Aber dafür stehst Du – wie eine massive Blutwunde in Deinem Gesicht beweist. Sie rührt daher, dass Du einen Schwur zu Deinem ehemaligen Freund Jasoil brechen musstest, weil er keine Moral hatte.
Informationen	Du kennst fast alle anderen NPC's, wirst diese aber nur nach und nach preisgeben. Je nach den Fragen der Charaktere, leitest Du sie weiter. Informationen verkaufst Du nicht direkt, dafür organisierst Du Söldner, Schläger, Diebe und ähnliche Leute die anderen einen Gefallen tun können.
Bezahlung	Als Bezahlung für deine Dienste suchst Du eine bestimmte Art von Kupferstücken, sie sind mit einer Prägung aus dem Jahr 1474TH der Throalischen Münzerei in Kalstair versehen. Du rückst nicht damit heraus, was es mit diesen Münzen auf sich hat. Allgemein ist jedoch bekannt, das Kalstair etwa zu der Zeit einer Pest zum Opfer gefallen ist. Haben die Charaktere keine dieser Münzen, so verlangst Du nur etwas zu trinken (dem verhandelnden Charakter fehlt allerdings nachher etwas – etwas kleines mit persönlichem, aber keinem materiellen Wert).
Kontakte	Fanruu der Verstoßene: Ein ehemaliges Mitglied der Gilde der Fünf Weisen. Coor Hughoo: Ein bekannter Waffenschmied – viele Champions lassen sich bei ihm eine Waffe machen. Torrimok und Faustus: Dieser Zwerg mit gespaltener Persönlichkeit ist offizieller Ausrufer des Magistrats. Gustav vom Baum: Dieser zwergische Troubadour kennt sich mit der Geschichte der Stadt und den Magistratsanwärtern bestens aus. Lövvinn Erzgreg: Die Anführerin einer kleinen Eliteeinheit der Stadtwache. Sie kennt auch die Regeln des Wahlkampfes.

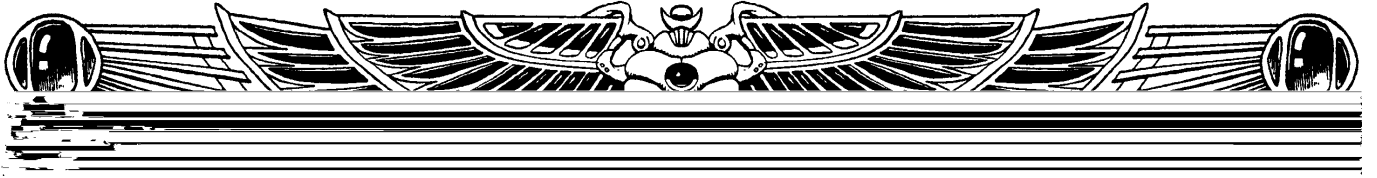




DER ALTE JASÖIL

Typ	Ork Alchemist / Gangboss
Gespielt von:	Spielleiter 2
Wo zu finden?	Am Markt, er hat dort einen Verkaufsstand für alchemistische Tränke und Zutaten
Hintergrund	Du bist Alchemist und Anführer einer Untergrundgang. Bel-Tok und Du mögen sich nicht, darum würdest Du niemanden zu ihm schicken. Bel-Tok war einmal Deine rechte Hand aber Ihr habt Euch im Streit getrennt – Bel-Tok verließ die Gang. Währet Ihr nicht Blutsbrüder, hättest Du schon längst etwas gegen Bel-Tok unternommen, aber der Ork hat bis jetzt noch keine Geheimnisse der alten Gang ausgeplaudert und so lebt man so nebeneinander mit einem Waffenstillstand.
Rollenspielhinweise	Du versuchst sehr schlau und ziemlich durchtrieben zu wirken, bist aber eigentlich ein plumper und einfacher Typ. Im Gesicht trägst Du eine Blutwunde, weil Du einen Blutschwur nicht eingehalten hast und einem ehemals guten Freund (Bel-Tok) an die Gurgel wolltest. Es war aber seine Schuld!
Informationen	Du kennst fast alle anderen NSC's, wirst diese aber nur nach und nach preisgeben. Je nach den Fragen der Charaktere, leitest Du sie weiter. Informationen verkaufst Du nicht direkt, dafür organisierst Du Söldner, Schläger, Diebe und ähnliche Leute die anderen einen Gefallen tun können.
Bezahlung	Für Dich zählen nur Dinge von Wert. Simpel. Andere können damit nicht leben, wie Dein ehemaliger Freund Bel-Tok zum Beispiel. Moral – kann man das verkaufen? Nein, also ist sie nichts wert!
Kontakte	Gallitar Evenloot: Ein Freidenker und politischer Aktivist, der den Fünf Weisen einst als Berater zur Seite stand bevor er sich gegen sie wendete. Ministerialdirektor Kriessick: Ein von der Bürokratie besessener Windling, bei dem sich die Champions registrieren müssen. Torrimok und Faustus: Dieser Zwerg mit gespaltener Persönlichkeit ist offizieller Ausrufer des Magistrats. Zwisterlaut: Diese bekannte menschliche Troubadourin kennst sich mit der Geschichte der Stadt und den Magistratsanwärtern bestens aus. Gnovi die Tasche: Dieser Troll-Buchmacher nimmt Wetten an und verkauft Karten. Er kennt die Stadtwachen und die Kampfregeln. Wunn Tu Pal: Dieser Heiler ist ein lokaler Held, der sich mit der Stadtgeschichte und den Fünf Weisen auskennt.

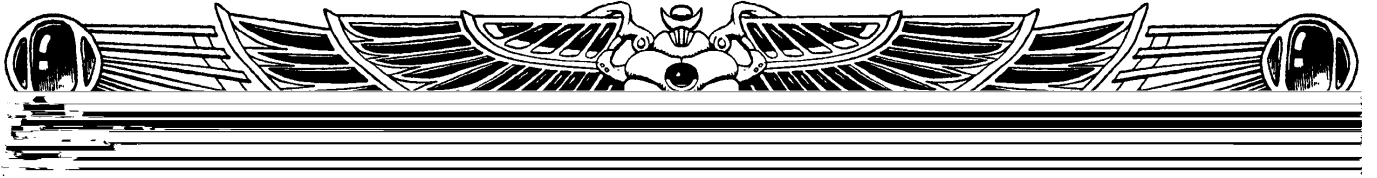




ZWISTERLAUT

Typ	Menschliche Troubadourin
Gespielt von:	
Wo zu finden?	In der Taverne <i>Zur Singenden Laute</i>
Hintergrund	Du bist die bekannteste menschliche Troubadourin in Travar, ein jeder kennt Dich und Du hast auch schon überall in der Stadt gespielt, gesungen und getanzt. Dir sind beinahe alle Geschichten aus Travar bekannt – die wahren, die falschen und noch einige mehr. Man erzählt über Dich, dass Du schon mit einigen einflussreichen Leuten im Bett warst und so auch viele direkte Informationen hast.
Rollenspielhinweise	Du tratschst gerne. Du willst jedes pikante Detail wissen. Zudem muss sich jemand, der Dir gegenübertritt Deine Aufmerksamkeit verdienen. Ungewaschene Abenteurer sind Abschaum, gepflegte wohlhabende Männer dagegen...
Informationen	Über die Magistratsanwälter Über die Geschichte Travars
Bezahlung	Du nimmst und gibst in gleichen Teilen. Jemand will eine Frage beantwortet haben? Dann muss er mit gleichwertiger Information überkommen. Tratsch ist für Dich gleichwertig, lass Dir etwas erzählen und bestimme dann selbst wie viel Du an Auskunft gibst. Neue Lieder und Geschichten sind natürlich immer eine Alternative...
Kontakte	Torrimok und Faustus: Dieser Zwerg mit gespaltener Persönlichkeit ist offizieller Ausrufer des Magistrats. Gustav vom Baum: Dieser zwergische Troubadour kennt sich mit der Geschichte der Stadt und den Magistratsanwältern bestens aus. Fanruu der Verstoßene: Ein ehemaliges Mitglied der Gilde der Fünf Weisen.





TÖRRIMÖK UND FAUSTUS

Typ
Gespielt von:
Wo zu finden?
Hintergrund

Zwergisches Propagandaduo

Meistens im Stadtpark oder an den Ufern des Byrose Rivers

Ihr seid vom Magistrat eingesetzt worden, um Informationen über Politik, die Wahlen und Kandidaten unters Volk zu bringen – manchmal sind diese sogar richtig. Ihr sprecht mit den richtigen Leuten, verfasst Schriften oder hört Euch einfach nur nach Neuigkeiten um. Man könnte Euch in etwa als das Propaganda-Duo des Magistrates bezeichnen, manchmal entwickelt ihr aber auch Eigeninteresse und forscht mal nach. Die Wochen während der Wahlen sind verständlicherweise die lukrativsten Wochen im Jahr für Euch.

Rollenspielhinweise

Ihr klopft gerne Sprüche, oft auf Kosten Eures Gegenübers. Aber ihr macht nur Spaß, lachen ist Euer Job! Wurde schon erwähnt, das einer von Euch beiden angeblich eine gespaltene Persönlichkeit haben soll?

Informationen
Bezahlung

Über den Magistrat

Verherrlichende Informationen über den Magistrat verbreitet ihr ungefragt. Informationen und Spekulationen über die wichtigsten Anwärter lasst ihr nur vom Stapel, wenn Euch dafür etwas geboten wird: eine neue Geschichte, ein Krug Ale oder etwas zu Essen sollten reichen. Bares ist natürlich immer eine gute Alternative.

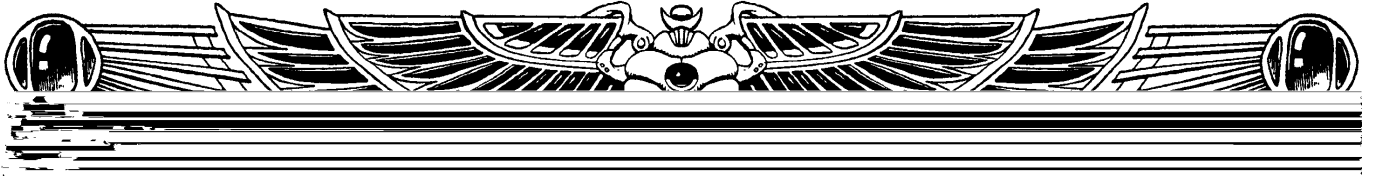
Kontakte

Fanruu der Verstoßene: Ein ehemaliges Mitglied der Gilde der Fünf Weisen.

Coor Hughoo: Ein bekannter Waffenschmied – viele Champions lassen sich bei ihm eine Waffe machen.

Lövinng Erzgreg: Die Anführerin einer kleinen Eliteeinheit der Stadtwache. Sie kennt auch die Regeln des Wahlkampfes.





MINISTERIALDIREKTOR KRIESSICK

Typ
Gespielt von:
Wo zu finden?
Hintergrund

Windling Bürokrat

Im Ministerium für Verwaltung und Politik

Im Ministerium für Verwaltung und Politik sitzt Kriessick – eigentlich ein ruhiger Posten, denn der Windling hat eine gute Anzahl von Angestellten – aber vor und während der Wahlen ist hier der Dis los. Im Ministerium tragen sich nämlich die Champions ein, die für einen der Anwärter auf das Magistratsamt antreten wollen. Weiterhin kommen ständig Anfragen über die Kandidaten und ihre Champions, keiner will ja unvorbereitet ins Rennen gehen. Kriessick rühmt sich, dass sein Ministerium korruptionsfrei ist aber hin und wieder wechselt doch schon mal der ein oder andere Gefallen den Besitzer.

Rollenspielhinweise

Bei Kriessick ist sympathisches Auftreten und geschicktes Fragen wichtig, wer bei dem Windling und seinen Mitarbeitern zu sehr mit dem Geldbeutel winkt oder Drohungen ausspricht, wird argwöhnisch betrachtet und ohne Umschweife der Stadtwache als Unruhestifter gemeldet. Du hast viel Zeit und plapperst ohne Punkt und Komma. Jemand, der nicht die nötige Geduld aufbringt Dir zuzuhören hat auch keine Auskunft verdient.

Informationen
Bezahlung
Kontakte

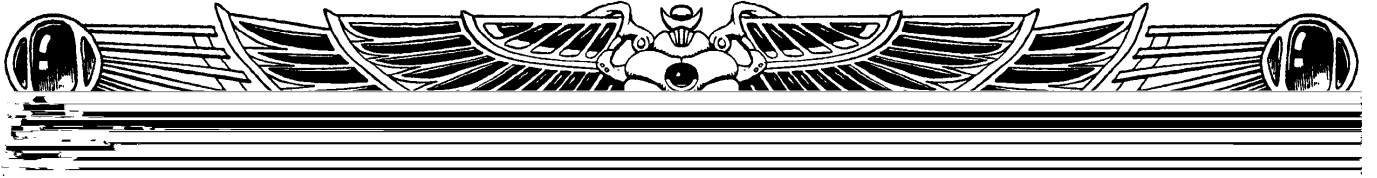
Über die Champions

Du erzählst alles, wenn Dein Gegenüber es schafft Gallitar eins auszuwischen um ihn lächerlich zu machen!

Gallitar Evenloot: Ein Freidenker und politischer Aktivist, der den Fünf Weisen einst als Berater zur Seite stand bevor er sich gegen sie wendete.

Lövin Erzugreg: Die Anführerin einer kleinen Eliteeinheit der Stadtwache. Sie kennt auch die Regeln des Wahlkampfes.

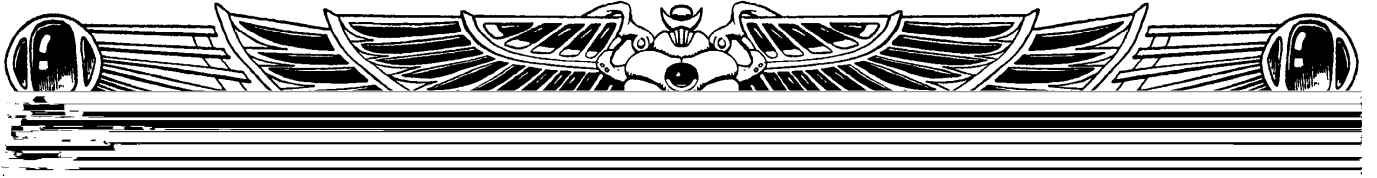




GALLITAR EVENLOOT

Typ	Elfischer Radikalist und Freidenker
Gespielt von:	_____
Wo zu finden?	Am Nordtor oder am Marktplatz
Hintergrund	Du bist der Anführer einer kleinen Gruppe von radikalen Elfen, die sich für die Änderung im Wahlrecht von Travar einsetzen. Einst warst Du Berater der Fünf Weisen, weil Deine Kombinationsgabe was magische Theorien angeht einzigartig ist. Während Deiner Arbeit mit der Gilde hast Du bemerkt, dass der Orden ein großes Geheimnis verbirgt, konntest dieses aber nicht lüften. Seitdem plädiert Du für ein anderes Wahlsystem, um die Gilde zu entmachten. Seitdem stehst Du nicht mehr in Diensten der Gilde.
Rollenspielhinweise	Du stellst gerne Fragen. Je persönlicher, desto besser. Nur so kannst Du das Wesen der Namensgeber verstehen. Ab und zu darfst Du auch einen Dämonen als schlechten Einfluss vermuten und die Leute direkt darauf ansprechen! Wo wir schon dabei sind... wer außer den Dämonen hat denn schon etwas zu verbergen?!
Informationen	Über die Gilde der Fünf Weisen Über die Fünf Weisen Über den Turm der Fünf Weisen
Bezahlung	Du hast die Theorie, dass das Geheimnis der Gilde etwas mit einem sonderbaren Metall zu tun hat. Du vermutest, dass sich in der Schmiede von Coor Hughoo ein Stück dieses Metalles finden lässt. Das würdest Du nur zu gerne in die Finger bekommen! Alternativ würdest Du dem Ministerialdirektor wünschen, dass seine Akten mal kräftig durcheinanderkommen!
Kontakte	Ministerialdirektor Kriessick: Ein von der Bürokratie besessener Windling, bei dem sich die Champions registrieren müssen. Zwisterlaut: Diese bekannte menschliche Troubadourin kennst sich mit der Geschichte der Stadt und den Magistratsanwärtlern bestens aus, weil sie mit den meisten im Bett war.
Sonderinfo	Du möchtest das bestehende Wahlsystem stürzen. Du hast herausbekommen, dass ein versteckter Zugang zur Gilde in einer heruntergekommenen Gastube namens <i>Schnarr</i> liegt. Du hast schon versucht, dieses Gasthaus zu finden – allerdings ohne Erfolg. Aus Erzählungen weißt Du aber, dass es existiert. Du möchtest die Fünf Weisen aber nicht zu sehr auf Dich aufmerksam machen und so hast Du Deine Bemühungen zunächst eingestellt. Wenn aber jemand diesen Zugang für Dich finden und untersuchen würde, wärest Du sehr an den Informationen interessiert. Diese Info ist ●●● wert und darf nur an die gegnerische Gruppe weitergegeben werden!

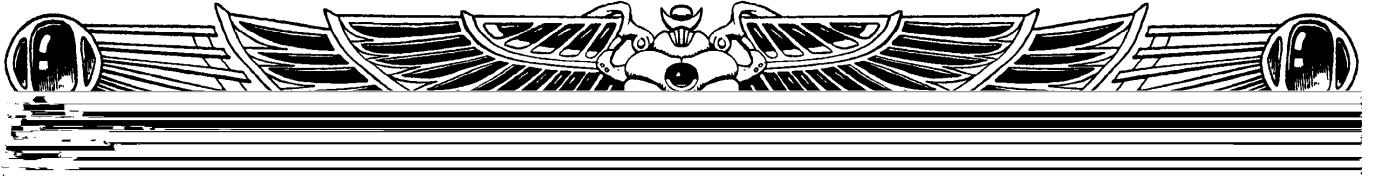




FANRUU DER VERSTÖSSENE

Typ	Menschlicher Magier / Elementarist
Gespielt von:	
Wo zu finden?	Du treibst Dich meist auf dem Markt oder an der Arena herum
Hintergrund	Du bist ein Magier, der als 'ewiges Talent' aus den Reihen der Gilde der Fünf Weisen entlassen wurde. Natürlich warst du darüber nicht sonderlich glücklich und wenn du deinen alten Kollegen etwas Ärger bereiten kannst, dann fühlst du dich gleich besser. Natürlich würdest du es dir nie richtig mit den Magiern verscherzen wollen, also lass es andere machen.
Rollenspielhinweise	Du bist ziemlich hochnäsiger und benutzt Deine Zauber hauptsächlich um besser dazustehen als andere. Du betrachtest Dich als höhergestellt als andere Namensgeber und bist – selbstverständlich – adliger Herkunft.
Informationen	Über die Gilde der Fünf Weisen Über die Fünf Weisen Über den Turm der Fünf Weisen
Bezahlung	Du sinnst nach eher nach Vergeltung als nach Reichtum. Wenn jemand dem Ruf der Fünf Weisen schaden kann, so soll er es tun. Ob er nun 100-mal in großen Lettern <i>'Fünf Weise geht nach Hause'</i> an die Wände der Arena pinselt oder ein Gildemitglied mit faulen Eiern bewirft hängt von der Information ab, die Du preisgeben sollst. Fest steht: zuerst muss Dein gegenüber eine solche Aktion machen, bevor er eine Antwort auf seine Frage erhält. Alternativ bist Du auch an magischem Wissen (Zaubersprüche) oder Gegenständen interessiert.
Kontakte	Torrimok und Faustus: Diese beiden Zwerge sind offizielle Ausrufer des Magistrats.
Sonderinfo	Du bist mal vom Gildeoberhaupt Oman Odestrus dem Oberen in den Turm der Fünf Weisen eingeladen worden. Vorher wart ihr in seiner Villa zu essen. Als es losgehen sollte, hat er eine seiner zahlreichen Roben angezogen und Dich bei der Hand genommen. Als ihr dann durch das Hauptportal seines Grundstückes gegangen seid, wurdet ihr in den Turm teleportiert. Den Passionen sei Dank, denn er hat zwei hässliche Molgrims als Wachbiester auf seinem Grundstück – und die mochten Dich nicht. Diese Info ist ●●● wert und darf nur an die gegnerische Gruppe weitergegeben werden!





COOR HUGHOO

Typ
Gespielt von:
Wo zu finden?
Hintergrund

Obsidianischer Waffenschmied

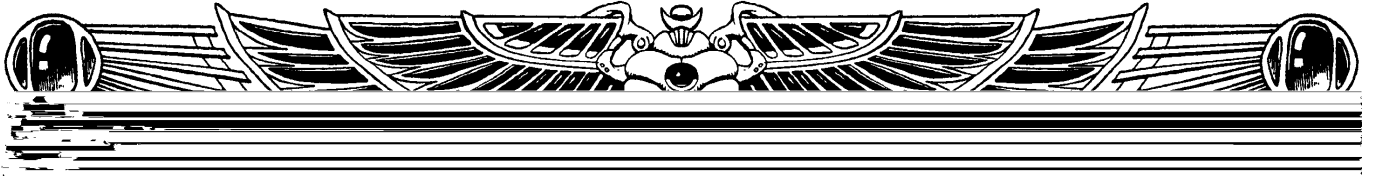
In *Coors Silberschmiede*

Nur einer der vielen Schmiede in Travar, aber eine Ikone wenn es um silberne Waffen geht. Du bist dafür bekannt Deine Waffen kunstvoll mit Edelmetallen zu verziern, Deine Silberwaffen sind eine lokale Legende. Es heißt, jeder Gewinner der Magistratswahlen trage mindestens eine Waffe oder ein Schmuckstück von Dir bei sich. Darum kommen fast alle Teilnehmer an den Wahlen mindestens ein Mal vorher zu Dir, was Dich zu einer idealen Informationsquelle macht, was die Champions angeht.

Rollenspielhinweise

Du hast immer Zeit, immerhin wirst Du 900 Jahre alt. Für Politik interessierst Du Dich weniger, die Theraner und ähnliche Regierungen sind Dir egal. Du philosophierst gerne über die Ausrüstungen und Taktiken der Champions. Du hast zwei besonders wertvolle Gegenstände, di

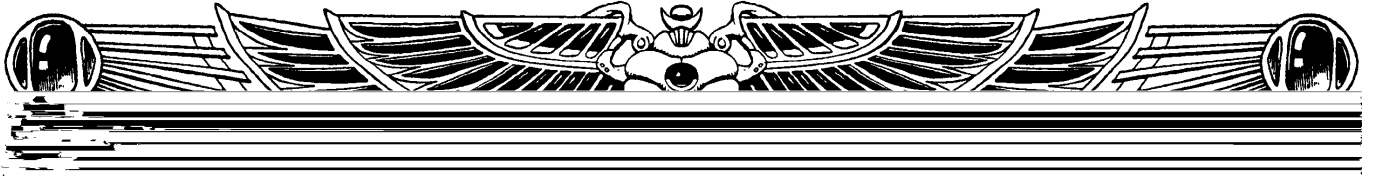




WUNN TU PAL

Typ	Elfischer Heiler
Gespielt von:	_____
Wo zu finden?	Am Markt oder bei der Arena
Hintergrund	Du wurdest bekannt, weil Du einst eine furchtbare Seuche in und um Travar erfolgreich bekämpfen konntest. Dein medizinisches Wissen und etwas Glück halfen, die <i>Mogruswurzel</i> zu entdecken und daraus ein Heilmittel herzustellen. Du bist ein lokaler Held in Travar, nicht weniger als Rulgar Feuerfresser, der mehrere Leute aus einem abgestürzten und lodernden Luftschiff rettete oder dem großen Lorsan Fa'Lala, dem Windling Magier. Du kennst einige der Gildenmitglieder des Body of Five und vor allem die Angestellten. Ab und zu berätst Du reiche Leute aus Travar in medizinischen Fragen.
Rollenspielhinweise	Erzähle etwas über reiche Magier und ein paar Angestellte die öfter krank sind und überarbeitet. Erzähle ein paar nette kleine unwichtige Geschichten und schwärme etwas über die tolle Stadt Travar. Hier nenne ein paar Kräuter und erwähne ein paar furchtbare Krankheiten. Frage deinen Gegenüber ob er schon immer so blass war und ob er sich schlecht fühlt...
Informationen	Über die Fünf Weisen Über die Geschichte Travars
Bezahlung	Wunn nimmt gerne Geld, das er dann in Salben und Kräuter investieren kann. Rezepte sind auch willkommen. Natürlich hat er auch noch ein paar ungetestete Rezepte, für die er ab und zu Versuchskaninchen benötigt...
Kontakte	Coor Hughoo: Ein bekannter Waffenschmied – viele Champions lassen sich bei ihm eine Waffe machen. Gallitar Evenloot: Ein Freidenker und politischer Aktivist, der den Fünf Weisen einst als Berater zur Seite stand bevor er sich gegen sie wendete. Lövinn Erzgreg: Die Anführerin einer kleinen Eliteeinheit der Stadtwache. Sie kennt auch die Regeln des Wahlkampfes.

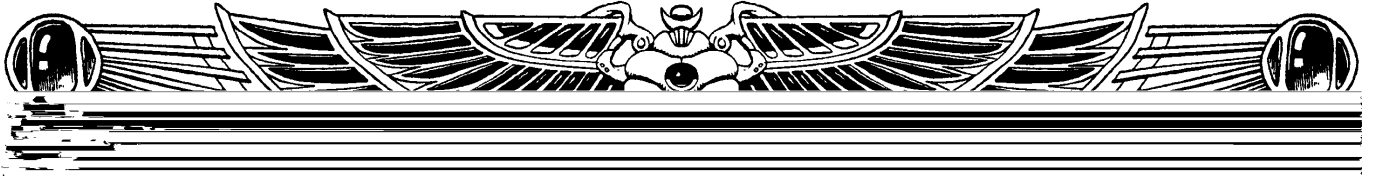




LÖVINN ERZGREG

Typ	Menschliche Elitestadtwache
Gespielt von:	_____
Wo zu finden?	In der Nähe der Arena
Hintergrund	Du bist die Anführerin einer kleinen Gruppe von Stadtwachen, die den Markt und einige wichtige Plätze in Travar beschützen. Du unterstehst direkt dem Magistrat und Ärger wird von Dir und Deinen Leuten erst mal skrupellos beendet, bevor Fragen gestellt werden. Natürlich muss der Ärger groß genug sein, für einen kleinen Diebstahl oder ein Handgemenge mit weniger als vier Beteiligten bewegt sich keiner Deiner Elitetruppe. Du bist in diesen Tagen viel beschäftigt, und wenn auch die kleinen Scharmützel nicht unbedingt Dein Aufgabengebiet sind, so gibt es doch genug zu tun.
Rollenspielhinweise	Wenn man Dich trifft ist Deine Zeit immer knapp bemessen und Deine Antworten sind kurz und oft ungeduldig. Wenn Du Zeit hast, erzähle ein paar kleine Geschichten oder Anekdoten von kleinen Gaunern oder harten Kämpfen. Lass dich ruhig etwas aus und stelle Deinen Job als gefährlich hin.
Informationen	Über die Wahl-Kämpfe Über die Stadtwache
Bezahlung	Gnovi und seine private Schutztruppe (siehe unten) sind Dir schon lange ein Dorn im Auge und Du wartest nur auf die Gelegenheit den Troll und seine Helfer aus der Stadt werfen zu können.
Kontakte	Gnovi die Tasche: Dieser Troll-Buchmacher nimmt Wetten an und verkauft Karten. Er kennt die Stadtwachen und die Kampfregeln. Hier schickst Du niemanden absichtlich hin, erwähnst aber leider zu oft wie sehr Gnovi Dir ein Dorn im Auge ist. Torrimok und Faustus: Dieser Zwerg mit gespaltener Persönlichkeit ist offizieller Ausrufer des Magistrats.

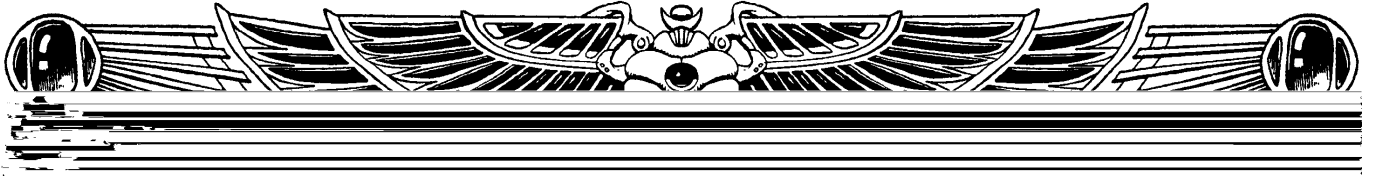




GUSTAV VOM BAUM

Typ	Zwergischer Skalde
Gespielt von:	
Wo zu finden?	Unter den Bäumen am Nordtor
Hintergrund	Du sitzt eigentlich immer unter den sieben Bäumen am Nordtor und beobachtest die Leute. Du weißt alles und kennst fast jeden. Du bist ein Abgesandter der Passionen und wandelst schon sehr, sehr lange Zeit auf dieser Welt. Du weißt jetzt schon, wer der neue Magistrat wird. Das Dumme ist nur: Du sagst nichts voraus, solange Dir die Passionen nicht sagen, Du sollst das tun. Also sitzt Du weiter in Ruhe unter Deinen sieben Bäumen und wartest auf den nächsten Tag.
Rollenspielhinweise	Du beschäftigst Dich den lieben langen Tag damit, Lieder zu singen und die Leute zu beobachten. Dich kann eigentlich nichts aus der Ruhe bringen oder überraschen, denn Du weißt ja schon alles. Wenn Dich jemand zu den Anwärtern oder zur Stadtgeschichte befragt, stimmst Du ein Lied an.
Informationen	Über die Magistratsanwärter Über die Geschichte Travars
Bezahlung	Du nimmst und gibst in gleichen Teilen. Jemand will eine Frage beantwortet haben? Dann muss er Dir ebenfalls etwas erzählen, oder Dir etwas bringen - Lust auf ein kühles Blondes oder ein paar Schnittchen? Was ist eigentlich egal, Hauptsache er strengt sich an. Du darfst selbst beurteilen, wie viele Deine Infos Du dafür preisgibst.
Kontakte	Zwisterlaut: Diese bekannte menschliche Troubadourin kennst sich ebenfalls mit der Geschichte der Stadt und den Magistratsanwärtern bestens aus. Fanruu der Verstoßene: Ein ehemaliges Mitglied der Gilde der Fünf Weisen. Torrimok und Faustus: Dieser Zwerg mit gespaltener Persönlichkeit ist offizieller Ausrufer des Magistrats. Lövinna Erzgreg: Die Anführerin einer kleinen Eliteeinheit der Stadtwache. Sie kennt auch die Regeln des Wahlkampfes.





GESAMTÜBERSICHT ÜBER DIE INFORMATIONEN

Jeder der NSC's verfügt über ein Grundwissen von Informationen, die im folgenden aufgeführt sind. Bei diesen Informationen ist zu beachten, dass es sich nur um einen Grundstock handelt – es gibt zahlreiche Informationen, die hier nicht aufgelistet sind, die den einzelnen Charakteren aber geläufig sein sollten.

Jeder Spieler sollte aufgefordert werden, die Informationen mit eigenen Stilblüten zu versehen und sie seiner Rolle entsprechend zu präsentieren. Natürlich ist es jederzeit erlaubt, zusätzliches Beiwerk hinzuzufügen. Kommt die Sprache auf Details, die auf den Informationskarten nicht abgedeckt sind, sollte kurz einer der Spielleiter konsultiert werden um festzustellen, ob die Frage beantwortet werden kann oder nicht. So sollte z.B. die Beschreibung von Anouk Augenblick dem Außergewöhnlichen mit einem Spielleiter abgestimmt werden, immerhin könnte dieser NSC später eine wichtige Rolle spielen.

Die Informationen müssen für jeden Spieler einzeln ausgedruckt werden, je nach Angabe auf den Informationskarten.

Wertigkeiten

Jede Information hat einen Wert, der darstellen soll, wie wichtig diese Information ist. Je höher die Wertigkeit, desto teurer sollte der NSC diese Information preisgeben.

- Dies erzählt man sich auf der Strasse, fast jeder weiß davon.
- Nur Experten wissen von dieser Sache. Diese Information ist ihr Geld wert.
- Diese Geheimnisse müssen in jedem Fall erkaufte werden, davon wissen nur die wenigsten.

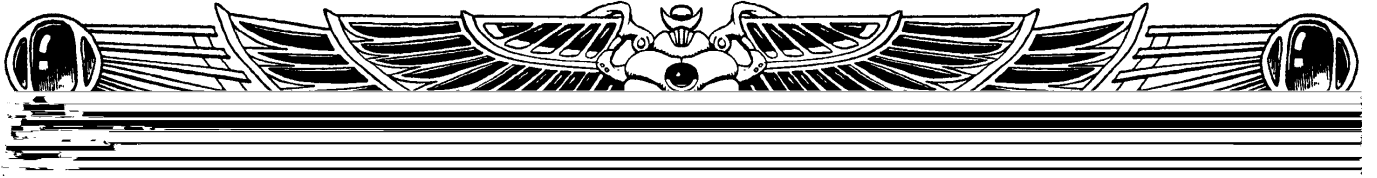
Falsche Spuren

Klar, dass sich in einer solchen Szene von alleine falsche Spuren bilden, und bestimmte Spieler ziemlich schnell auf dem Holzweg unterwegs sein werden. Achten Sie darauf, dass die Spieler nicht zu weit vom Pfad abkommen, indem Sie gezielt Gegeninformationen verteilen. Dazu sind Jasoil und Bel-Tok gedacht.

ÜBER DIE STADTWACHE

- Die Stadtwache Travars hat einen sehr hohen Anteil an Adepten, weil sich viele Champions der Stadt verpflichten. Es gibt eine Elitetruppe, die sich direkt um den Markt kümmert – diese wird von Lövinn Erzgreg (der Löwin von Travar) angeführt. Die Löwin war einst selbst Champion und hat vor langen Jahren einige Siege davongetragen. ●
- Im Allgemeinen gilt die Stadtwache als sehr schnell und gut vorbereitet. Besonders in der Stadtmitte hat sie eine Reaktionszeit von durchschnittlich nur fünf Minuten. In den Wochen vor und während der Wahl-Kämpfe ist der Turm der Fünf Weisen besonders gut bewacht, die durchschnittliche Reaktionszeit beträgt dort meist unter einer Minute! ●●
- Mit einer sauber organisierten Massenschlägerei in einer Taverne am Markt kann man die Löwin und ihre Leute stundenlang beschäftigen, dann hat man etwas 'Planungsfreiheit'. ●●●

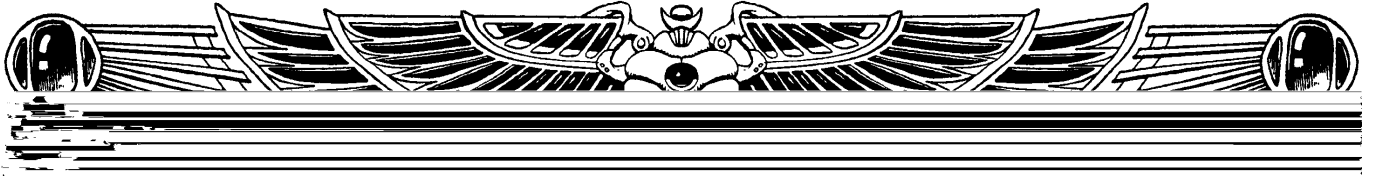




ÜBER DIE GILDE DER FÜNF WEISEN

- Die Gilde der Fünf Weisen existiert genauso lange wie die Stadt Travar selber. Die Gilde ist seit jeher die offizielle Stadtgilde in Sachen Magie. Ansässige Magiebegabte dürfen ohne Lizenz der Gilde keine Zauber wirken. Reisende Magiebegabte dürfen, das ist im Zoll der Stadt inbegriffen. ●
- Die Gilde sollte vornehmlich der Forschung in Magischer Theorie dienen, die Gildebibliothek soll die größte dieser Art in Barsaive sein. Die Bibliothek ist nur Gildemitgliedern und dem Magistrat zugänglich. ●
- Die Fünf Weisen entwickeln seit jeher die Prüfungen zu den Wahl-Kämpfen. Diese sind in jedem Jahr anders. ●
- Die Gilde der Fünf Weisen ist elitär, um aufgenommen zu werden muss man den Rat der Fünf Weisen überzeugen, das man der Gilde nützlich ist. ● ●
- Gildemitglieder erhalten die beste mögliche Ausbildung in ihrer Disziplin, weil die Gilde die besten Meister des Landes hat. ● ●
- Die Gilde forscht auch nach Zaubersprüche, die nur von Namensgebern gesprochen werden können, die in mehreren Disziplinen begabt sind. Diese 'Multi-Disziplin-Zauber' sind besonders selten aber erzielen besondere Effekte. Sie werden vor allem von Menschen entwickelt. ● ● ●
- Der Gilde gehören etwa fünfzehn Magiebegabte an. ● ● ●
- Seit der Plage gibt es auch eine umfangreiche Bibliothek zum Thema Dämonenkunde. Diese ist auch Adepten zugänglich, die nicht der Gilde angehören. Allerdings verlangt die Gilde Informationen über die Dämonen im Gegenzug für die Bibliotheksnutzung. ● ● ●

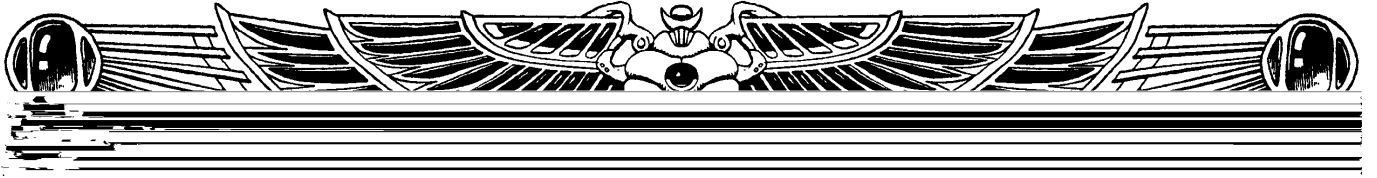




ÜBER DIE FÜNF WEISEN

- Über die Gildemitglieder weiß man kaum etwas, es kursieren weitaus mehr Gerüchte als Wahrheiten. Die Gerüchte verzerren die Wahrheit über die Gilde ins abstrakte, nimmt man sie alle zusammen. ●
- Das momentane Gildenoberhaupt ist Oman Odesstrus der Obere. ●
- Die Fünf Weisen haben ebenfalls Namen: ● ●
 - **Koran Koltan der Kalte** (Troll Eiselementalist)
 - **Silvan Sulfur der Siebte** (Mensch Magier)
 - **Oman Odesstrus der Obere** (Mensch Magier)
 - **Anouk Augenblick der Außergewöhnliche** (Ork Illusionist)
 - **Ni'harr No'Rem der Nachtschatten** (T'Skrang Geisterbeschwörer)
- Jeder der Gildenobersten hat zwei 'Hände' – eine rechte und eine linke. Diese werden von seinen Studenten verkörpert. Während sich der Gildenoberste der Forschung verschreibt, repräsentiert ihn seine rechte Hand in der Stadt und seine linke im ganzen Land. ● ●
- Jedes der fünf Gründungsmitglieder folgte einer anderen magischen Disziplin – Magier, Illusionist, Elementalist, Geisterbeschwörer, Schamane. Heute gibt es keine Schamanen mehr in der Gilde, die Magier geben hier inzwischen den Ton an. ● ● ●

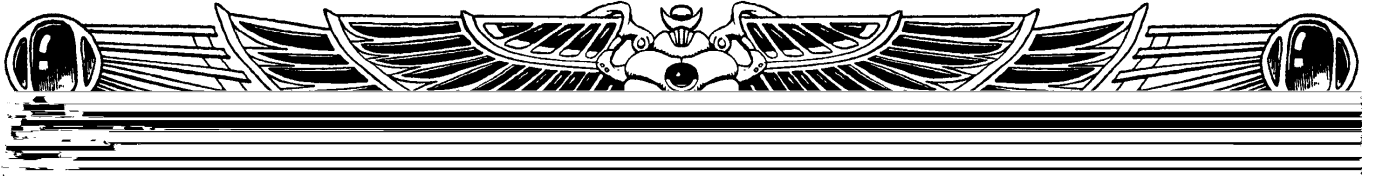




ÜBER DEN TURM DER FÜNF WEISEN

- Der Turm steht direkt neben dem Magistratsgebäude. Gäbe es keine Luftschifftürme in Travar wäre der Turm mit seinen neun Stockwerken das höchste in der Stadt. ●
- Die Empfangshalle im Erdgeschoss ist für jedermann zugänglich. Allerdings verfügt sie über keine Treppen oder Türen, die in den Rest des Turmes führen. ●
- Viele Kriminelle haben bereits versucht, in den Turm einzudringen um die Pläne, Bücher oder andere magische Schätze zu entwenden. Die Gilde ist deswegen mit raffinierten Fallensystemen ausgestattet, es sind nur wenige Fälle bekannt bei denen ein Dieb ungeschoren davonkam. ●
- Die kleinen Turmfenster sind Illusionen. In Wirklichkeit hat der Turm keine Fenster. ●●
- Es gibt zahlreiche Kellergeschosse, die zu den Ebenen unter der Stadt führen. Diese sind inzwischen ausschließlich für die Spiele reserviert, alle anderen Zugänge sind seit der Plage zugemauert worden. Schlupflöcher gibt es dennoch, zumindest munkelt man das. ●●
- Die obersten fünf Stockwerke beherbergen die Labore der Fünf Weisen. Im Erdgeschoss befindet sich die Gildenhalle, die auch öffentlich zugänglich ist. Die drei Stockwerke darunter sind Bibliothek und Sammlung magischer Artefakte. ●●
- In der Gilde gibt es einen Raum in dem ein Modell für die aktuellen Wahl-Kämpfe gebaut wird. Der Raum selbst soll in einer anderen Welt liegen, der Zugang ist ein Portal welches durch Illusionen geschützt wird. ●●●

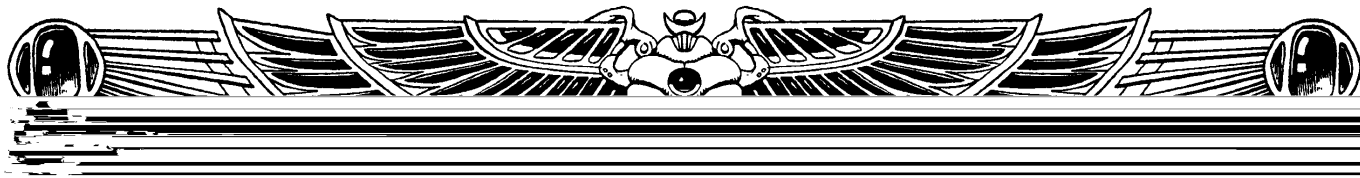




ÜBER DIE MAGISTRATSANWÄRTER

- Jeder kann Magistrat werden. Doch diejenigen, die Magistrat werden wollen, müssen Champions anheuern, um im Turnier vertreten zu werden. Natürlich darf man auch selbst antreten, denn fähige Champions sind teuer – eine Regel, die viele arme Seelen anlockt. Kaum ist ein Wahl-Kampf beendet, sichern sich die Anwarter die Champions ihrer Wahl für das nächste Jahr. ●
-

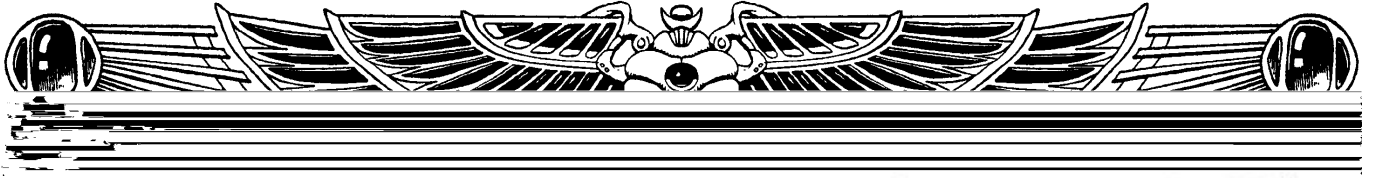




ÜBER DIE CHAMPIONS

- Die Champions sind meistens Adepten, da sich die Fünf Weisen schwierige und scharfsinnige Prüfungen ausdenken. Welche Fertigkeiten und Eigenschaften im jeweiligen Jahr für den Erfolg ausschlaggebend sein werden, kann niemand voraussagen. Aufgrund dieser Ungewissheit heuern die meisten Anwärter für das Magistratsamt nicht nur einen einzelnen Champion an, sondern gleich mehrere, um möglichst viele Fertigkeiten abzudecken. ●
- Obwohl die Champions offiziell erst beim Eröffnungsfest vorgestellt werden, kursieren zahlreiche Gerüchte darüber, wer denn in diesem Jahr teilnehmen wird. Hier sind einige der Gerüchte: (je ●●)
- **Isam Derr**, der große Obsidianische Krieger hat sich Bartok Garsun verpflichtet. Derr war einst Leibwache des Zwergenkönigs und gilt als bester Krieger des Landes! Die Leute sind gespannt auf seine Kämpfe – es laufen schon zahlreiche Wetten, wie viele gegen ihn ihr frühzeitiges Ende finden werden!
- **Bartok** lässt es sich nicht nehmen, neben seinen Champions selbst in die Arena zu steigen. Er ist ein begabter Waffenschmied, und hat mit seinen ausgefallenen Kreationen schon so einige Gegner überrascht.
- **Tossilia** bezieht ihre Champions direkt aus dem War-College der K'Tenshin und aus den Reihen der Theranischen Soldaten aus *Triumph*.
- **Thanthalas Quisif Nan-Pah** hat im vergangenen Jahr einige Grubenkämpfe organisiert und sich die besten Kämpfer verpflichtet. Unter ihnen ist auch Grottok Knochenbrecher, ein äußerst brutaler und ausgestoßener Troll ohne Hörner.
- **Visstania Westthrall** hat von ihrer Shivalahala ein Geschenk bekommen. Man munkelt dass es sich dabei um eine magische Geheimwaffe handelt!
- **Deinem eigenen Charakter** sagt man sicherlich auch etwas tolles nach, dieses Gerücht darfst Du hier in Umlauf bringen!

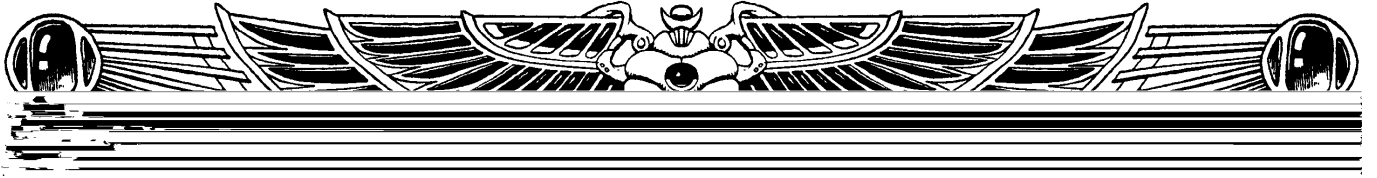




ÜBER DIE WAHL-KÄMPFE

- Nach der Plage entwickelte sich der Wahl-Kampf schnell zu einer der erstaunlichsten politischen Einrichtungen in Barsaive. Jedes Jahr entwickeln die Fünf Weisen ein spektakuläres Turnier, das Magie, wilde Tiere, Rätsel und Fallen mit einschließt. Diese Veranstaltung versetzt die Stadt ganze zwei Wochen lang in einen Ausnahmezustand. Die zwei Wochen des Wahl-Kampfes sind ein Fest mit vielen Höhepunkten. Am ersten Tag werden die Anwärter zusammen mit ihren Champions vorgestellt (Eröffnungsfest), und am letzten Tag wird der Sieger gekürt (Ernennungsfest). Die Tage dazwischen sind immer wieder anders gestaltet, doch das Bild der feiernden Bürger in ihren geschmückten Strassen ist aus dem Stadtbild nicht mehr wegzudenken. Die Arena in der Stadtmitte ist Hauptschauplatz für die Wettkämpfe. Hier finden das Eröffnungs- und das Ernennungsfest statt. Zwischen den Festen werden hier die Wettkämpfe ausgetragen. Einige Wettkämpfe finden auch in den Katakomben unter der Stadt statt, in der Arena erscheinen dann für das Publikum Illusionen der Wettstreiter. Karten zu bekommen ist reine Glückssache oder sehr teuer. Die besten Plätze sind schon Jahre im Voraus reserviert. Die Sitzplätze in der Arena sind gezählt, und der Verkauf der Eintrittskarten endet jedes Jahr wieder durch Diebstahl, Bestechung und Schwindelerregende Preise in einem einzigen Chaos. Handel mit fragwürdigen Mitteln ist großer Sport in Travar und auch zentraler Punkt des Wahlkampfes. Die Champions werden in der Regel der Stadt verpflichtet und sorgen für Ruhe und Ordnung. Es gibt aber Ausnahmen, denn die meisten Adepten sind sehr freiheitsliebend. Wenn die Kandidaten es sich leisten können, dürfen auch 'freie' Adepten als Champions teilnehmen (die Stadt bezuschusst die Wahl-Kämpfer, wenn sie ihre Champions für die Stadt verpflichten). ●
- Die Wahl-Kämpfe sind teilweise sehr blutrünstig, vor allem dann wenn die Champions die Kontrolle über sich selbst verlieren. Die Stadt sieht das eher missbilligend, vor allem weil Blut keinen Gewinner macht. Aber das Publikum steht drauf, wenn die Champions gegeneinander antreten und sich erniedrigen. ●
- Es gibt drei grosse Wettkämpfe in diesem Jahr, welche aus den 150 Champions wird in schnell eine sehr übersichtliche Anzahl von Wettstreitern machen wird (je ●●).
 - Eine der Runden wird eine Art Wettlauf über eine Stachelgrube werden. Wahrscheinlich eine sehr schmerzvolle Erfahrung für alle Beteiligten.
 - Ein Wagenrennen soll in diesem Jahr eine der großen Attraktionen werden.
 - Ein Duell zwischen Magiekundigen wird die Gemüter der Leute erfreuen. Feuerbälle ohne Ende!
- In diesem Jahr sollen es Windling-Campions besonders schwer haben. Man munkelt, das vor einigen Wochen eine große Ladung Riesenchamäleons aus dem Servos-Dschungel eingetroffen ist – diese auch als Windlingstod bekannten Reptilien – sind direkt an die Fünf Weisen geliefert worden! ●●●

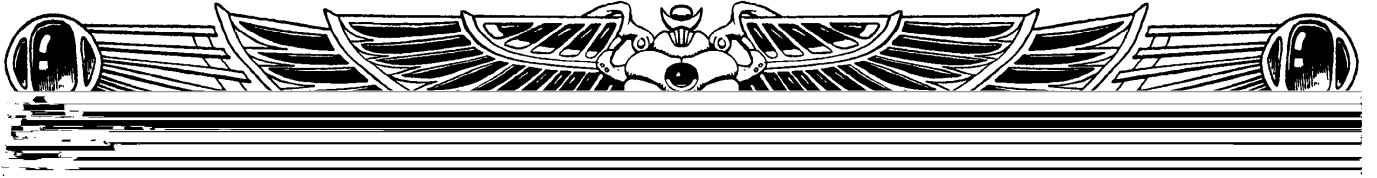




ÜBER DIE GESCHICHTE TRAVARS

- Travar hat sich während der Plage mit einem Schild aus elementarer Luft geschützt. Dieser ist heute nicht mehr aktiv, die elementare Luft des Schildes wurde in den Bau von Luftschiffen gesteckt. ●
- Vor etwa zehn Jahren brach in den Armenvierteln der Stadt eine Seuche aus. Diese Pest verursachte hohes Fieber, im letzten Stadium kochte das Blut der Opfer regelrecht. Dem Heiler Wunn Tu Pal ist es zu verdanken, dass diese Seuche ein Ende gefunden hat. ●
- Die Wahl-Kämpfe wurden während der Plage erfunden, nachdem dem ursprünglichen Magistrat massive Korruption nachgewiesen wurde. Seitdem ist die Amtszeit eines Magistrats begrenzt. ●
- Es gibt jede Menge Katakomben und Kellergeschosse unter der Stadt, man kann beinahe jeden Punkt unterirdisch erreichen. Einiges ist aber abgesperrt und nur von den Fünf Weisen zu betreten. Man munkelt das dort unten schon so einige Leute verschwunden sind... ●●
- Der Schild drohte während der Plage zu brechen und wurde mehrmals von den Fünf Weisen nachgebessert. Es kam sogar einmal zum Kampf zwischen den Magiern und einem Horror, der einen Riss in den Schild verursachen konnte. Allerdings waren die Magier siegreich und konnten die Stadt vor den Fall schützen. ●●●





DER EINBRUCH

*"Kommen Sie mir nicht mit 'Nationaler Sicherheit'!
Alles was diese Gilde tut ist von nationaler Bedeutung."*

- **Rupert Rostan der Rote,**
menschlicher Magier

Der Turm der Fünf Weisen ist ein großes dunkles Gebäude mit sehr vielen Stockwerken. Für die Öffentlichkeit ist nur der untere Teil zugänglich, der durch ein großes ovales Loch betreten werden kann. Obwohl es hier keine Türen gibt und der Eingang immer offen ist, bleibt die Temperatur in der großen Eingangshalle immer gleich. Die Wände bestehen aus großen Platten auf denen endlos viele magische Symbole und Runen zu sehen und die etwas nach innen gewölbt sind. Türen sind in dieser Halle nicht zu sehen, nur ein übergroßer Empfangstisch aus dunklem Holz, hinter dem sich ein schwächlicher Magier namens Rupert Rostan der Rote anstrengt die Anfragen an die zu Gilde notieren. Beleuchtet wird der Raum durch eine ganze Anzahl feiner schwebender Lichtkugeln, die an leuchtende Luftblasen erinnern. Auf jeden, der den Raum betritt kommt eine solche Kugel zugeflogen, und hält sich für die Dauer des Aufenthaltes über dessen Kopf auf um ihm den Weg zu erhellen. Außer dem Haupteingang gibt es keine Fenster, Treppen oder Türe im Turm.

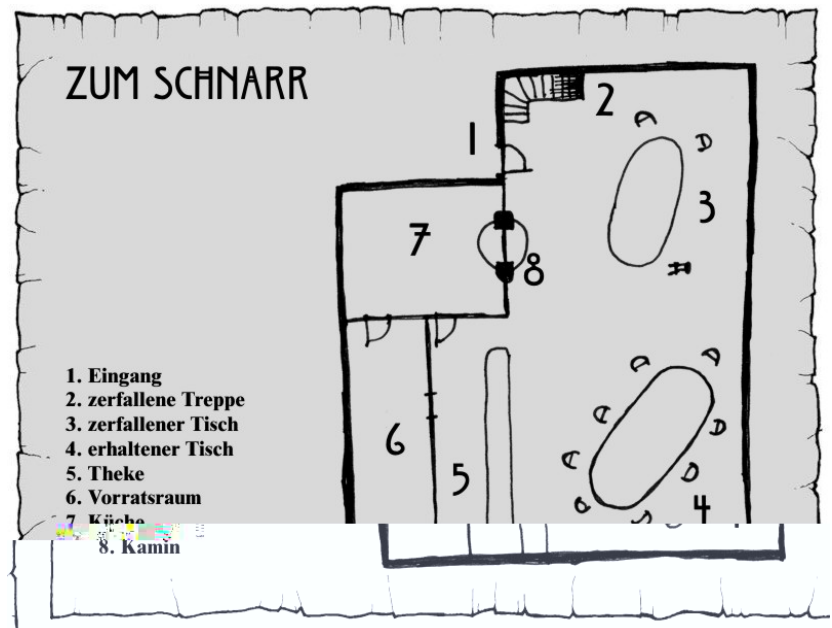
Wie kommt man in den Turm hinein?

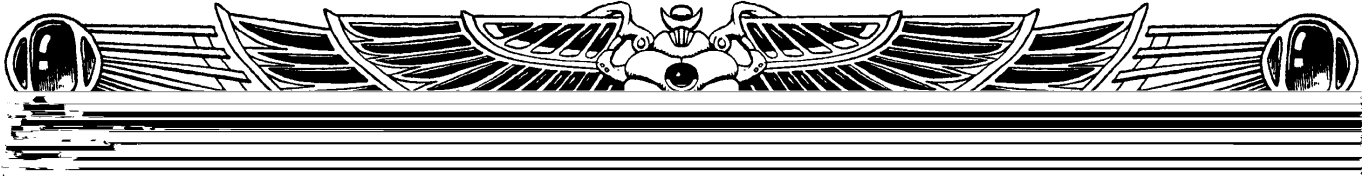
Durch die Eingangshalle können die anderen Räume der Gilde nicht betreten werden. Die Fünf Weisen haben in der ganzen Stadt Portale versteckt, durch die sie in ihren Turm gelangen. Das Wissen um diese Portale ist streng geheim und nur eingeweihten Leuten bekannt.

DAS PORTAL IN DER GASTSTUBE

Der Eingang befindet sich in einem unheimlichen Viertel von Travar, das wie ein Labyrinth wirkt. Viele enge Gassen bestimmen das Stadtbild, verwinkelt und düster, hier befinden sich auch viele Tavernen und Kneipen der unteren Preisklasse. Die Fünf Weisen haben eine dieser Trinkhallen verwaisen lassen und mit einem Spruch belegt, welcher die enge Gasse völlig uninteressant erscheinen lässt, an dessen Ende die Gaststube mit dem Portal zum Gildehaus liegt. Um die Gasse zu finden, muss der Name der Gaststube in Erfahrung gebracht werden (siehe **Die Strassen Travars**, s. 11). Doch niemand scheint die Gaststube *Zum Schnarr* zu kennen.

Die Magie des Portals ist allerdings so stark, dass im Astralraum kleine schwache magische Linien auf der Strasse direkt zum *Schnarr* führen, man muss nur wissen, wonach man Ausschau hält. Die Gaststube ist nachts verschlossen, obwohl niemand dieses Haus bewohnt. Das Schloss der Tür stellt für einen Dieb aber kein größeres Hindernis dar. Die kleine Gaststube wurde lange nicht mehr benutzt, und die Linien im Astralraum führen zu einem großen verstaubten Tisch mit mehreren Stühlen. Auf ihm stehen eine Karaffe mit einer braunen, stinkenden Flüssigkeit und einige Trinkkrüge. Das Portal aktiviert sich, wenn man am Tisch sitzt und einen Schluck aus einem der Krüge nimmt – was natürlich niemand freiwillig tun würde. Nachdem ein Schluck genommen wurde, verschwindet der betroffene Charakter spurlos – er wird in den Turm der Fünf Weisen teleportiert.



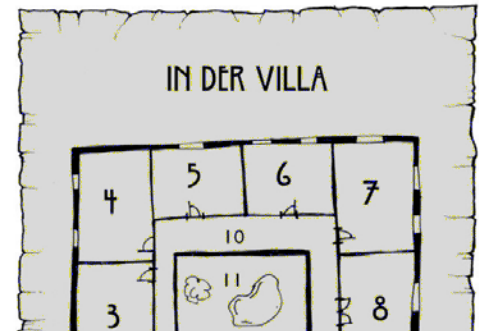


DAS PORTAL AM TOR DES OBEREN

Die Villa von Oman Odesstrus dem Oberen liegt im feinen Viertel der Stadt. Oman ist das amtierende Oberhaupt der Gilde, und sein Domizil wird von zwei Molgrims (**Creatures of Barsaive**, s. 60) geschützt, die nur auf ihn hören. Hohe Mauern mit Glassplittern obendrauf umschließen die Villa. Ein massives Tor aus gehärtetem Eichenholz trägt das Siegel des Oberen. Fanruu der Verstoßene (siehe **Die Strassen von Travar**) erzählt, Oman Odesstrus sich in den Turm der fünf Weisen teleportieren kann, wenn er durch das Tor tritt. Das geschieht aber nur wenn er eine seiner bestickten Magierroben trägt (er hat mehrere davon). Fanruu wurde so einmal von Oman mitgenommen - es ist möglich, mehrere Leute zu teleportieren, wenn sie sich an der Hand nehmen.

Die Schwierigkeit besteht jetzt darin, dass die Charaktere eine der Roben aus Omans Haus stehlen müssen. Dazu müssen sie über die Mauer und an den beiden Molgrims vorbei. Das Haus selbst ist mit einigen magischen Tricksereien und Illusionen versehen (**ED2**, s. 235), doch ein geschickter Dieb sollte keine Probleme haben dort einzudringen.

Die Roben befinden sich in den Privatgemächern des Gildenoberhauptes. Er hat fünf verschiedene in einem Schrank hängen, eine trägt er am Leib. Jeder der Roben bewirkt, das sich der betreffende Charakter und alles was er am Leib trägt in Luft auflöst, wenn er durch das Eingangportal der Villa tritt. Er kann einen weiteren Charakter mitnehmen, wenn er diesen an der Hand hält.



DER TURM DER FÜNF WEISEN

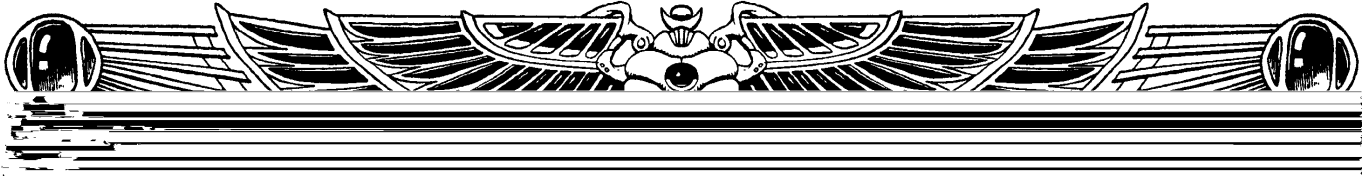
Der Turm der einflussreichsten Magiergilde der Stadt ist ein wunderliches Gebäude, welches bei näherer Betrachtung einer Festung ähnelt. Der einzig physikalische Zugang zu diesem Turm liegt im Erdgeschoss, allerdings hört es dann schon auf: es gibt keinerlei Türen oder Öffnungen, die tiefer in das Gebäude führen. Alle anderen Stockwerke sind durch ein Treppenhaus miteinander verbunden.

Der Turm steht direkt neben dem Magistratsgebäude an der großen Arena. Gäbe es keine Luftschifftürme in Travar wäre der Turm mit seinen neun Stockwerken das höchste in der Stadt. Die Portale schaffen die Helden in die oberste Ebene des Turmes (siehe unten), höchstwahrscheinlich zu verschiedenen Zeitpunkten.

Das Aufeinandertreffen

Spätestens im Raum der Artefakte (siehe unten) sollten die beiden Gruppen aufeinander treffen. Es ist eine sehr prekäre Situation, denn beide Gruppen haben das gleiche Ziel und dürfen nicht erwischt werden. Ein Kampf würde wahrscheinlich einen Alarm auslösen und in jedem Fall Spuren hinterlassen. Werden sich die Charaktere einigen oder gegenseitig bedrohen? Wer bekommt die Pläne oder besser: dürfen beide Gruppen Kopien davon machen? Egal, wie diese Szene ausgeht, die Gruppen müssen sich früher oder später zusammenraufen (siehe **Eröffnungsfest**, s. 42). Gegenseitige Abneigungen an dieser Stelle verschönern das Rollenspiel an einer späteren. Seien Sie als Spielleiter einigermaßen großzügig, die Helden sollten wirklich nur erwischt werden, wenn sie sich besonders dumm anstellen. Was aber nicht bedeuten soll, dass sie im falschen Moment Schritte der einen oder anderen Wache hören...





Das Erdgeschoss

Dieser fünfeckige Raum strahlt Macht und Kälte aus. Es gibt keinerlei Teppiche oder Wandvorhänge, Wände und Boden bestehen aus nackten Marmor und Obsidian. Lange, geschwungene Linien sind in das Gestein geschliffen, sie wirken wie die Linien eines Beschwörungskreises. In der Luft im Zentrum des Raumes schweben leuchtende Kugeln aus reinem Licht. Betritt man den Raum, so kommt eine dieser Kugeln auf den Besucher zu und schwebt solange über seinem Kopf, bis er die Halle wieder verlässt.

Ebenfalls in der Mitte des Raumes befindet sich ein großer schwerer Eicheholz-Tische, der so wuchtig wie ein Altar wirkt. Der Tisch ist mit Schriftrollen und Büchern beladen. Hinter dem Tisch befindet sich Rupert

Rostan der Rote, der sich im Auftrag der Gilde um die öffentlichen Angelegenheiten kümmert. Tagsüber befindet sich meist eine kleine Schlange von Namensgebern in der Halle, um Wünsche und Hilfsgesuche an die Gilde zu richten. Rupert Rostan ist meist sehr kurz angebunden und kühl, nimmt aber die meisten Gesuche entgegen, um sie auf einen der hohen Stapel abzulegen. Audienzen mit den Fünf Weisen wird es erst nach den Wahl-Kämpfen wieder geben.

Die Labore der Fünf Weisen

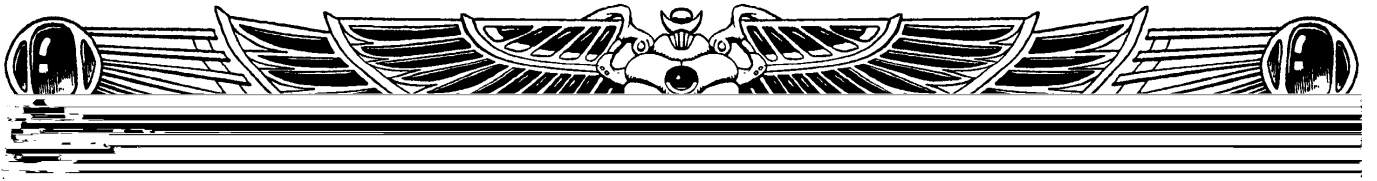
An jeder Tür befindet sich ein magisches Siegel, welches nur von einem der Fünf Weisen geöffnet werden kann. Jedes Siegel ist anders und stellt das Wappen des jeweiligen Weisen dar. Sobald jemand versucht, dieses Siegel zu manipulieren erscheint ein koboldartiger Geist, das dem Charakter mitteilt, dass er das Siegel nicht durchdringen kann. Bei einem weiteren Versuch fragt der Geist nach dem Namen des Charakters, um gleich darauf zu verschwinden und seinen Meister zu warnen. Die Labore der Fünf Weisen sind für dieses Abenteuer nicht weiter von Interesse und deswegen nicht näher detailliert.

Der Raum der Artefakte

Eine schwere Tür verwehrt den Helden hier den Zugang. Die Tür ist aus einem seltsamen Metall und der Abdruck von zwei menschlichen Händen ist in der Mitte der Tür zu sehen. Um diese Tür zu öffnen muss man beide Hände in die Abdrücke legen. Der betroffene Charakter bekommt dann telepatisch eine Rechenaufgabe gestellt. Die Aufgabe hängt von der Erfahrung des Helden ab – sie besteht aus so vielen Operationen gleich der Anzahl der Kreise des Charakters. Zum Beispiel würde ein Adept des ersten Kreises die Aufgabe $3 \cdot 703$ lösen müssen, ein Adept des dritten Kreises beispielsweise $11 + 28 \cdot 12$ oder ein Adept des fünften Kreises $77 : 11 + 47 \cdot 231 - 16$. Die Wahl der Operatoren ist den Spielleitern überlassen, allerdings sollte das Ergebnis im Vorfeld berechnet werden, damit während des Spiels keine Verwirrung aufkommt. Der Charakter hat 15 Sekunden Zeit, um die Aufgabe zu lösen und muss nur an das richtige Ergebnis denken, um die Tür zu öffnen. Nach 15 Sekunden werden die Mulden glühend heiß, und fügen dem Charakter Stufe 15 Schaden zu. Jeder weitere Versuch steigert den Schaden um 3 Stufen. Um das ganze schwieriger zu machen, kann bei jedem Versuch eine neue Aufgabe gestellt werden. Spätestens nach dem 5. Versuch wird ein gildenweiter Alarm ausgelöst.

In vielen verschiedenen Schubladen und Schränken, teilweise wieder magisch gesichert, finden sich viele magische Kuriositäten, welche die Fünf Weisen als besonders schützenswert empfinden. Besonderheiten sind hier zum Beispiel Bücher über die Wahl-Kämpfe der letzten Jahrzehnte und eine Reihe von Gläsern, in denen Organe herumschwimmen und auf denen die Namen einiger der Champions vergangener Magistratswahlen stehen. Inmitten des ganzen stehen auch ein funkelnder Kristall von der Größe eines Trollkopfes und ein Buch, welches in ein schwarzes Tuch eingewickelt ist.





Berührt jemand den Kristall, verschwindet sein Körper darin und eine kleine tote weiße Maus erscheint an der Stelle, wo der Charakter zuletzt gestanden hat. Wenn ein weiteres Lebewesen den Kristall berührt, kommt der vorherige Charakter wieder frei und das Lebewesen verschwindet an seiner Stelle (und ist in dem Kristall gefangen). Innerhalb des Kristalls bekommt man nichts mit, allerdings stirbt man irgendwann vor Hunger und Durst (was bei der toten Maus ebenfalls der Fall war).

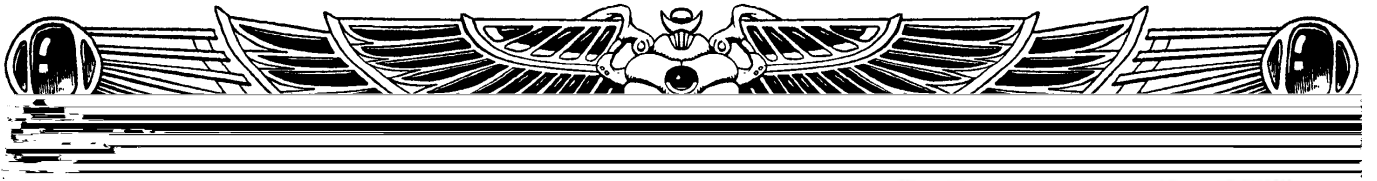
Das Buch enthält gefährliches Wissen über einige der schlimmsten Bosheiten von Barsaive. Wickelt man es aus und liest darin, wird man von seinem Inhalt gefesselt und kann sich nur mit starker Willenskraft (Willpower-Test gegen 12) befreien oder muss von einem anderen Charakter massiv gestört werden. Für Viertelstunde, die der Leser von dem Buch gefesselt ist erlangt er einzigartiges Wissen, welches das Erlernen oder Steigern des Knowledge-Skills Horror Lore möglich macht. Allerdings erhält der Charakter damit auch einen 'bösen' Nachteil, welcher im Ermessen der Spielleiter liegt und von der Dauer der gefesselten Aufmerksamkeit abhängig sein sollte. Liest der betroffene Charakter nur eine Viertelstunde, so wachsen ihm eventuell nur die Augenbrauen zusammen. Liest er eine ganze Stunde, so könnte ein Händedruck von ihm seinem Gegenüber einen Lebens- oder Karmapunkt stehlen. Wird das ganze Buch gelesen, erlernt der Charakter möglicherweise sogar eine Horror-Power.

Die wichtigsten Gegenstände im Raum sind eine Anzahl Amulette, die in einer unverschlossenen kleinen Kiste liegen. Es ist für alle bis auf einen Charakter ein Amulett vorhanden. Sie bilden den Schlüssel für die Pläne zum Wahl-Kampf und funktionieren nur, wenn sie jeweils einem anderen Namensgeber um den Hals gehängt werden. Sobald das letzte Amulett umgehängt wurde, werden all diejenigen in eine geheime Kammer teleportiert, die KEIN Amulett tragen !

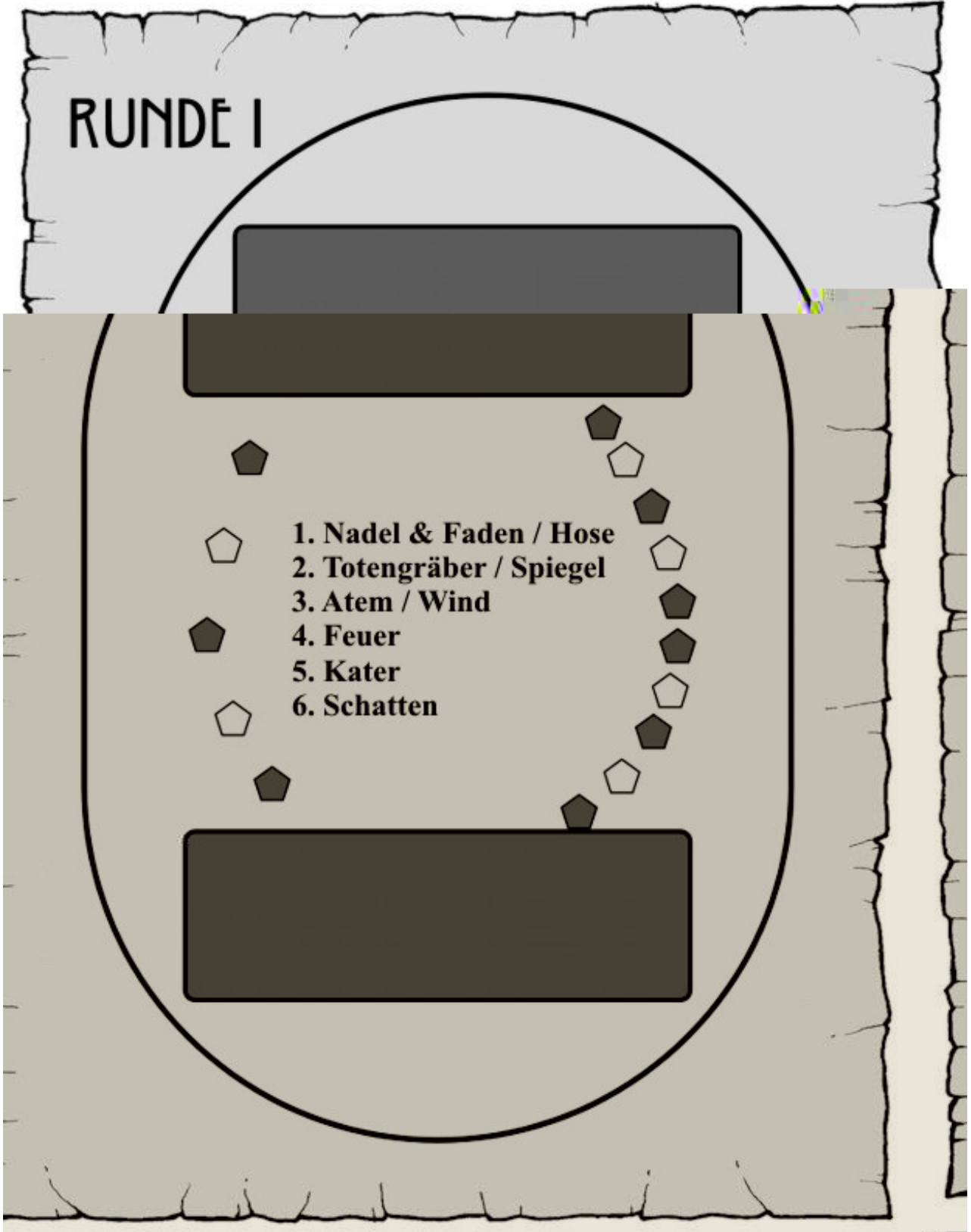
Die Geheime Kammer

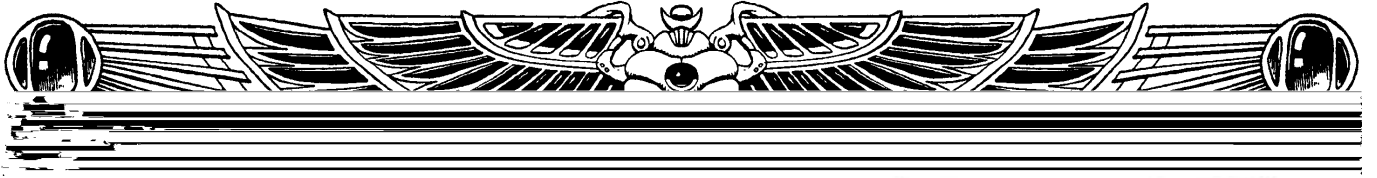
Dieser Raum ist nur über die oben beschriebenen Amulette zu erreichen und befindet sich irgendwo im Astralraum. Aufgereiht in Vitrinen sind kleine Modelle der Arena zu finden, in der die Wahlkämpfe stattfinden. Sie enthalten wichtige Hinweise über die verschiedenen Aufgaben des Wahl-Kampfes. Es gibt eine Tür, die jeden wieder in den Raum der Artefakte teleportiert, der durch sie hindurch schreitet. Die folgenden Zeichnungen befinden sich auf den Tischen und sollten von den Charakteren abgeschrieben werden, damit die Fünf Weisen nicht bemerken, dass sie gestohlen wurden. Die folgenden Seiten zeigen, was in den Vitrinen dargestellt ist.



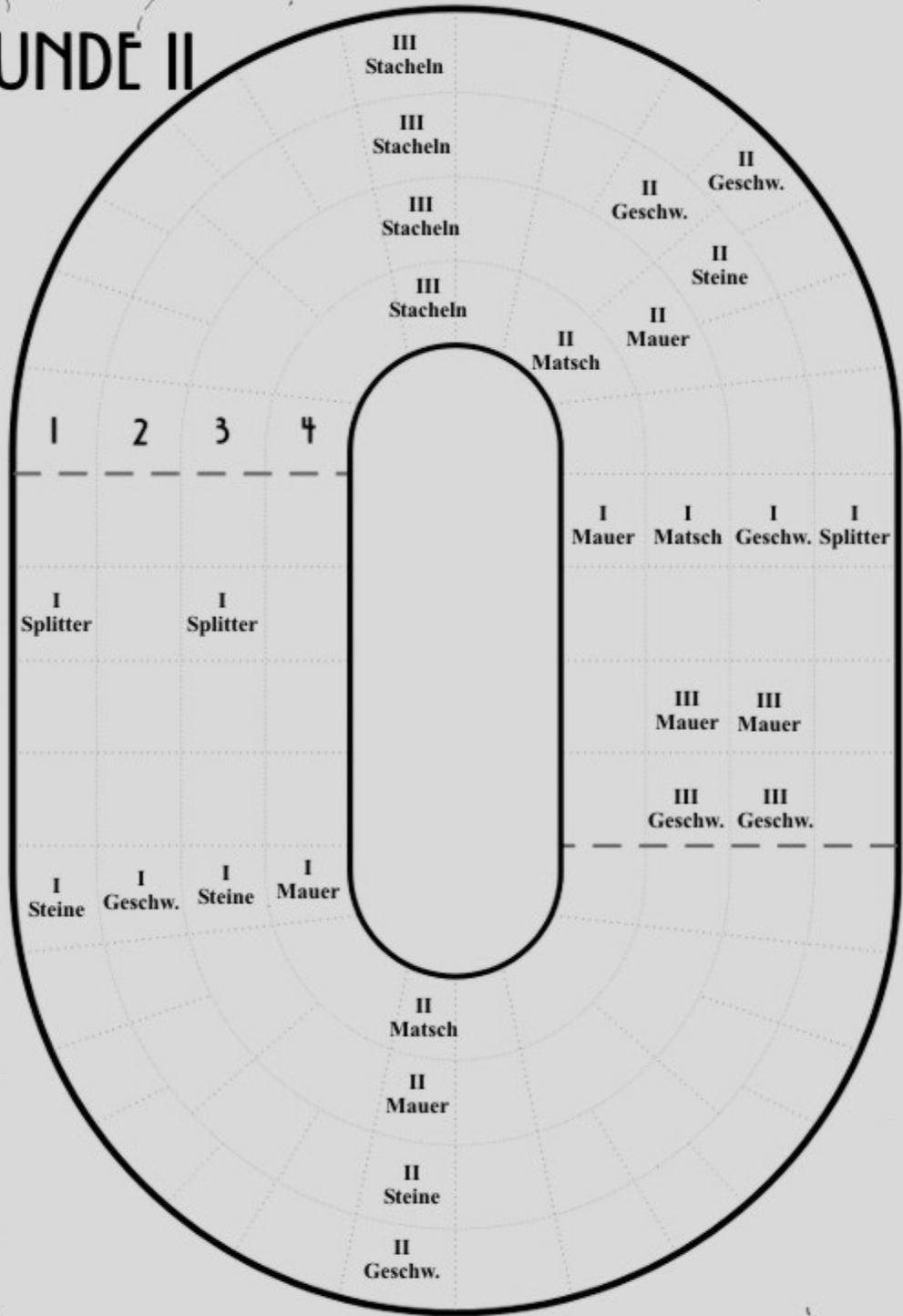


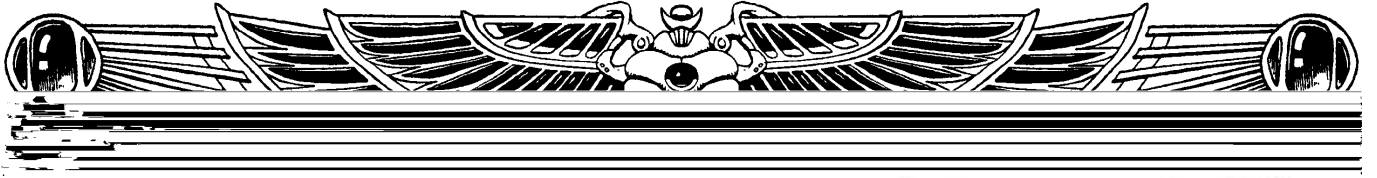
RUNDE I



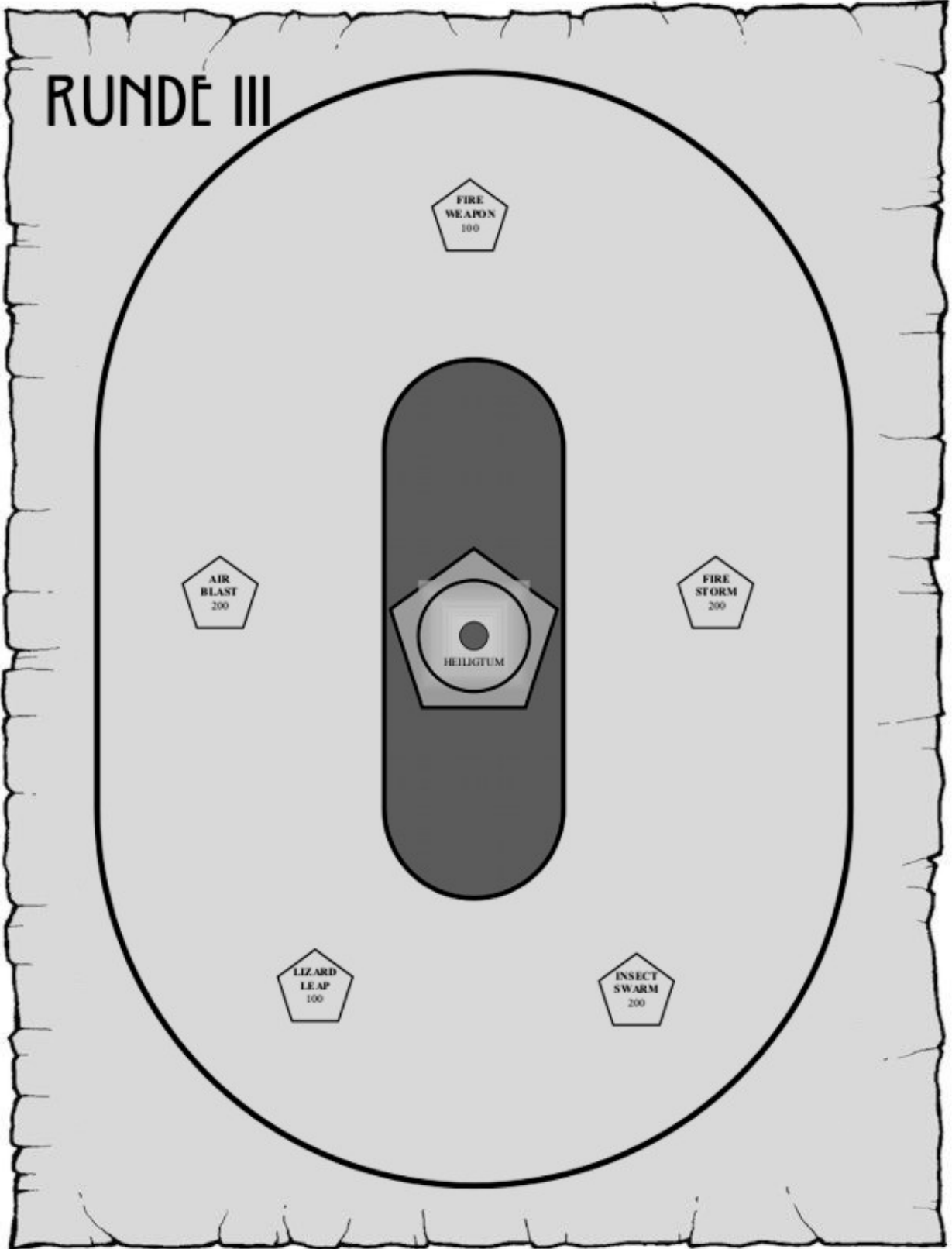


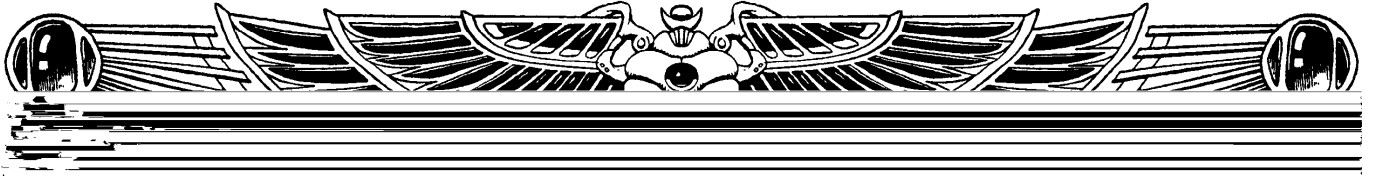
RUNDE II

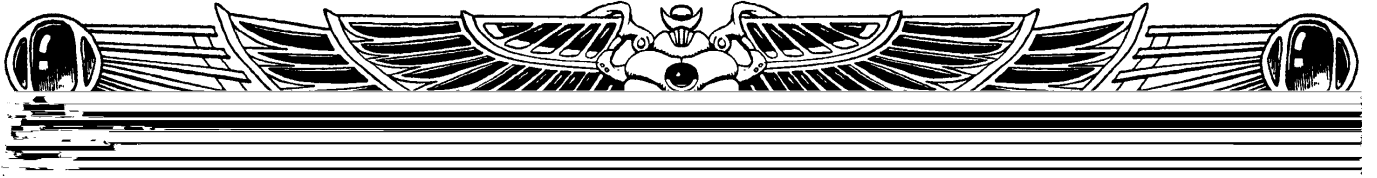




RUNDE III







ERÖFFNUNGSFEST

"Kommen Sie! Staunen Sie! Erleben Sie!"

- Morgon, Ausrufer an der Arena zu Travar

Zu Beginn der Wahl-Kämpfe werden in der großen Arena zu Travar die Kandidaten und ihre Champions offiziell vorgestellt. Das Eröffnungsfest ist ein Publikumsmagnet: beinahe die ganze Stadt scheint sich in und um die Arena zu drängen. Überall riecht es nach Leckereien und es werden an jeder Ecke Karten für die besten Plätze verkauft. Die Magistratsanwärter erreichen die Arena nach und nach, und werden mitsamt ihren Champions von der Menge bejubelt. Auch die Helden nehmen an diesem Einzug in die Arena teil und werden der johlenden Menge präsentiert. Im Getümmel tritt ein weiterer Auftraggeber auf den Plan: Grollzahn Klingenschleifer Krôl.

DIE KANDIDATEN UND IHRE CHAMPIONS

Das Eröffnungsfest läuft den ganzen Tag lang, insgesamt haben sich 52 Anwärter in diesem Jahr zur Wahl gestellt und insgesamt 163 Wettstreiter als Champions registriert. Auf der nächsten Seite ist eine Übersicht der wichtigsten Kandidaten und ihrer Champions, welche vom Ausrufer laut vorgelesen wird. Die Liste kann natürlich nach Belieben erweitert werden. Die Disziplinen der Wettstreiter werden nicht immer direkt bekannt gegeben, sondern meist verschleiert (aus einem Dieb wird so ein 'Akrobat').

Vinarall empört sich

Als der Zwerg Falameezar die Arena betritt, damit seine Champions vorgestellt werden, wird Vinarall laut und schreit etwas von Wahl-Betrug. Drei seiner Champions sind gar nicht fristgerecht registriert worden, erst kurz vor dem Fest hätte es eine Eintragung gegeben. Der Blutelf fordert, Falameezars Gruppe gleich zu disqualifizieren.

Dazu stachelt Vinarall gekonnt die Massen an, bis das ganze Publikum immer wieder schreit: "RAUS MIT IHM! RAUS MIT IHM!". Die Veranstaltung wird kurz unterbrochen, und Ministerialdirektor Kriessiek erläutert unter lauten Buhrufen der Masse, das alles seine Ordnung hat und Falameezar antreten kann. Danach geht die Veranstaltung weiter.

Die Grollzähne

Die Spielleiter sollten sich zwei Charaktere herauspicken, die ihre Gruppe am besten repräsentieren. Am besten eignen die sich diejenigen, die in der Begegnung mit der anderen Gruppe im Turm der Fünf Weisen besonders hervorgehoben haben. Interessanter wird es, wenn sich die beiden als erbitterte Gegner sehen! Beide werden nach der Vorstellung von ziemlich Barbarenhaften und wortkargen Trollen angesprochen, die aber versichern in Frieden zu kommen. "Es geht um Eure Auftraggeber", sagen sie. Und das ist so ziemlich alles was sie von sich geben. Dann geleiten die Trollen den jeweiligen Charakter *Zum Zerbrochenen Entermesser*, wo sie aufeinandertreffen. Die Taverne ist so gut wie verlassen, da sich die meisten Leute auf dem Fest befinden.

GRÖLLZAHN KLINGENSCHLEIFER KRÔL

In der Taverne treffen dann beide Charaktere mit einigen Trollen aus dem Clan der Grollzähne zusammen. Angeführt werden diese von Grollzahn Klingenschleifer Krôl. Wenn die Charaktere da sind, begrüsst er sie und lässt die Türen der Taverne schließen. Der Schankraum ist bis auf sechs Trolle und die beiden Charaktere leer. In dieser Umgebung und einer solch großen Gruppe wirken die Trolle wie Riesen und die Charaktere wahrscheinlich wie Zwerge. Krôl bietet den Charakteren etwas Ale aus einem Fass an, welches neben ihm steht. Dann fängt er an zu reden:

"Ich habe Euch hier hergebeten, weil ihr für zwei ehemalige Freunde von mir arbeitet. Falameezar, Vinarall und ich hatten einst ein Bündnis. Im letzten Jahr haben wir gemeinsam an den Wahl-Kämpfen als Champions teilgenommen und auf der gleichen Seite gekämpft. Leider haben wir den Kampf verloren, und es war meine Schuld."





Kröl senkt den Kopf über seine Schande, trinkt einen Schluck Ale und fährt fort.

"Es war die dritte Prüfung und wir lagen ziemlich gut im Rennen, als ich das Heiligtum sah. Ich kenne es seit langer Zeit, jeder in meinem Clan kennt es. Das Heiligtum ist es, was unseren Clan stark macht. Ich konnte nicht fassen, ein weiteres in der Arena zu sehen.

Ich machte einen Fehler, weil meine Gedanken woanders waren. Die Gegner nutzen dieses natürlich aus und Groltok musste sein Leben lassen. Der Kampf war beendet, wir hatten verloren."

Kröl beantwortet jetzt Fragen zum Heiligtum, erzählt die Geschichte von Thoresmael und seinem Clan, den Grollzähnen.

"Falameezar und Vinarall wissen ebenfalls von dem Gegenstand. Seine Macht ist unvergleichlich. Scheinbar wird dieses Heiligtum schon seit Jahrhunderten in Travar für diese Spiele benutzt. Eine Schande!"

Der Troll spuckt verächtlich auf den Boden.

"Die beiden haben nur eines im Kopf: Macht. Das Amt des Magistrats ist ihnen nicht so wichtig wie die Kontrolle über das Heiligtum. Ich habe die beiden gehört, sie phantasierten über die Dinge, die man mit diesem Stein anstellen kann. Seine Macht ist einfach zu groß!

Ihr müsst mir helfen. Das Heiligtum muss zurück in den Hort des Drachen, wo es bis zu seiner Rückkehr aufbewahrt werden kann. Ich bin mir sicher, dass ihr während der Spiele die Möglichkeit haben werdet, an den Stein heranzukommen."

Stimmen die Charaktere zu, fährt der Troll fort. Wenn nicht, sollten noch ein paar Argumente gefunden werden um die Gruppen weich zu klopfen. Kröl holt einen faustgrossen, metallischen Zylinder aus der Tasche, der mit Orichalkum verziert ist und an die Zündvorrichtung einer Feuerkanone erinnert (siehe **EDC2**, s. 96).

"Seine Macht wird benutzt, um bestimmte Teile der Spiele magisch zu unterstützen. Er ist an einen großen Sockel gebunden, doch wenn ihr einen astralen Faden dran webt könnt ihr seine Macht stärken so das er sich löst. Webt den Faden an die Stelle, wo sich Thoresmaels Name befindet. Je stärker der Faden wird, umso leichter könnt ihr den Stein lösen. Nutzt diese beiden Elemente aus Feuer und Luft, um ein Loch in den Boden zu sprengen, und entflieht dann durch die Kanalisation. Hier ist eine Karte – durch diesen Tunnel gelangt ihr ungehindert vor die Stadtmauern. Wir werden ganz in der Nähe mit einem Drakkar warten und Euch in Die Donnergipfel mitnehmen. Dort soll Euch Schutz gewährt werden, denn Travar wird seine besten Leute ausschicken, um nach Euch zu suchen!

Doch Vorsicht – auch in meinem Clan wissen nicht alle von dieser Mission. Wenn unser Clanführer von dem zweiten Heiligtum hier erfähre, würde er Travar ohne zögern niederbrennen lassen!"

DIE WICHTIGSTEN ANWÄRTER UND IHRE CHAMPIONS

Tossillia Carinci K'Tenshin

(T'Skrang Lahala)

Tssylon (T'Skrangkämpfer)

Albhaois (T'Skrang Zauberer)

Demetrios (T'Skrang Akrobat)

Dyoss (T'Skrang Koch)

Lilith (T'Skrang Troubadour)

Loki (Trollkämpfer)

Thanthalas Quisif Nan-Pah

(Menschlicher Händler)

Grottok Knochenbrecher (Trollkämpfer)

Broom (Windlingzauberer)

Caedrus (Obsidianerkämpfer)

Kanis (Menschenakrobat)

Harg (Orkkämpfer)

Fionn (Elfischer Waldläufer)

Visstania Westhrrall V'Strimon

(T'Skrang Lahala)

Assrath (T'Skrangkämpfer)

Esnar (T'Skrang Zauberer)

Fhermour (Menschenzauberer)

Idin (Troll Schütze)

Heimrik (T'Skrangkämpfer)

Oharikhr (Orkkämpfer)

Bartok Garsun

(Zwergischer Händler)

Laaki (Windlingschütze)

Tilion (Elfenzauberer)

Gilgamesch (Orkkämpfer)

Fithrael (Elfenkämpfer)

Sant'Zabur (T'Skrangkämpfer)

Nophalis (Menschenzauberer)

Vinarall

(Blutelfischer Heiler)

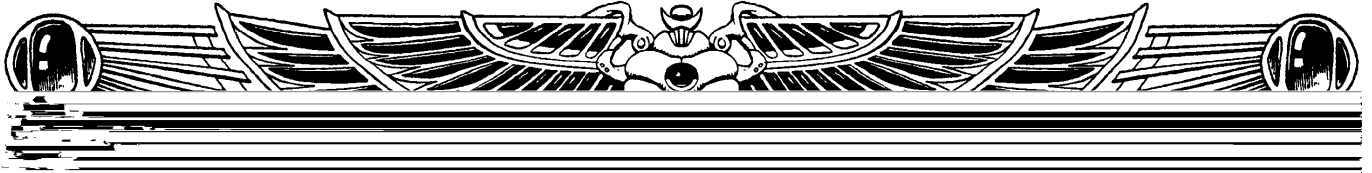
Gruppe 1

Falameezar

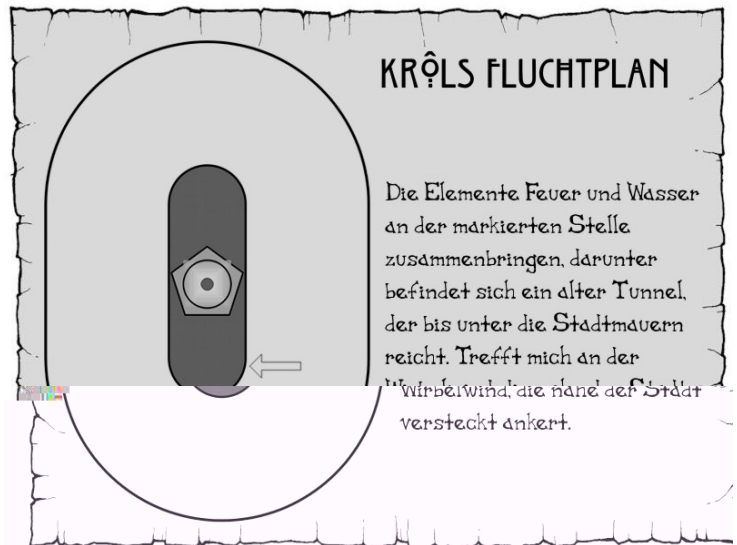
(Zwergischer Elementarist)

Gruppe 2





Wenn die Charaktere nach Belohnung fragen, redet Król davon, dass sie sich starke Verbündete fürs Leben machen würden. Zudem sind einige wertvolle Schätze aus *Thoresmaels* Hort zurückgeblieben (das bietet er aber wirklich nur an, wenn die Charaktere darauf drängen!). Er übergibt einen Fluchtplan und den metallischen Zylinder mit den Elementen darin. Die beiden Elemente sind durch eine Metallplatte voneinander getrennt, der Zylinder lässt sich an beiden Seiten öffnen. Man muss sehr vorsichtig damit umgehen, kommen die Elemente zusammen, entsteht eine Explosion, die Step 36 Schaden verursacht – und das auf einem 5-yard Radius. Die Helden sollten sich also genau überlegen, wie sie die Elemente zusammenbringen, denn es handelt sich hier nicht um eine Art Fantasy-Handgranate, lediglich um einen Aufbewahrungsbehälter! Er erwartet die Helden in den Hügeln vor Travar, wo sein Drakkar versteckt ist.



Blutschwur

Das wohl größte Hindernis für die Gruppen wird wohl sein, das sie durch einen Blutschwur an ihre Auftraggeber gebunden sind. Stehlen sie das Heiligtum und flüchten während der Spiele, brechen sie unweigerlich diese Bindung. Jeder der Charaktere hätte dann für ein Jahr und einen Tag eine Blutwunde und eine entsprechende Narbe im Gesicht.

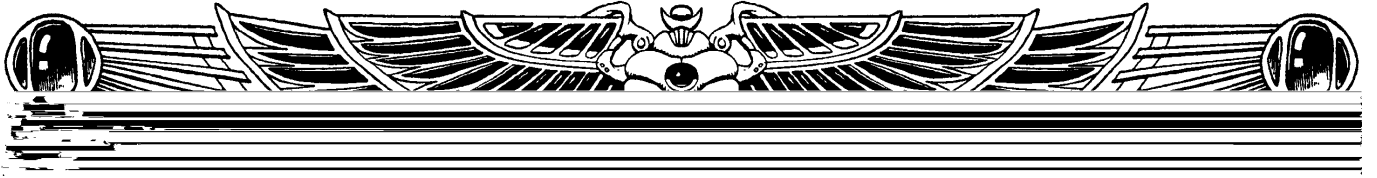
Diese Auswirkung wird in den Gruppen diskutiert. Die beiden NSC's Jasoil und Bel-Tok haben ebenfalls eine solche Wunde, beide dienen dazu verschiedene Sichtweisen zu dem Thema in die Diskussion einzubringen. Ist es den Charakteren wert, diese Narbe zu tragen? Oder halten sie sich an ihren Schwur, auch wenn dadurch etwas vermeintlich Böses in Gang gesetzt wird? Vielleicht befragen sie direkt ihre Auftraggeber, welche ihnen natürlich sagen werden, dass sie an den Stein wahrscheinlich niemals herankommen würden, selbst wenn sie im Amt sind (gelogen, sollten Wahrheitszauber im Spiel sein).

Es ist klar, das sich die Helden wahrscheinlich dagegen wehren, den Schwur zu brechen. In diesem Fall sollten sich die Spielleiter bemühen, nicht nur die Absichten der beiden Auftraggeber in Frage zu stellen. Król kann auch davon berichten, dass die Fünf Weisen mit dem Heiligtum einen Dämonen am Leben halten, der sich vom Blut der Spiele ernährt! Damit kann man nicht an die Öffentlichkeit gehen, der Einfluss der Fünf Weisen ist dafür zu groß. Zudem weiß man nicht, wer alles mit ihnen unter einer Decke steckt. Das Ei zu entfernen, würde den Dämonen töten (zumindest ist Król davon überzeugt – was geschehen kann, lesen Sie im Kapitel **Lose Enden**, s. 56). Das sollte wahre Helden anregen, auf sein Angebot einzugehen...

Es gibt noch eine andere Lösung für dieses Problem, doch sie ist moralisch nicht einwandfrei und funktioniert nur unter der Bedingung, dass beide Gruppen in die finale Runde kommen. Wir empfehlen den Spielleitern, diese Lösung nur im preiszugeben, wenn sie die Dämonengeschichte nicht verwenden wollen – gesetzt den Fall, dass die Spieler nicht von selbst darauf kommen. Der Blutschwur besagt, dass die Charaktere ausschließlich für ihren Auftraggeber kämpfen müssen, und dass sie an den Spielen teilnehmen müssen, um für ihn zu siegen. Flüchten sie während der Spiele aus der Arena und bringen sie die Aufgabe nicht zu Ende, so brechen sie den Schwur. In der finalen Runde stehen sich zwei Gruppen gegenüber – aller Wahrscheinlichkeit nach sind das die beiden Spielergruppen. Ein gut gezielter Schuss auf den Auftraggeber der gegnerischen Gruppe könnte diesen töten, wenn ein Giftpfeil verwendet wird. Damit kann die gegnerische Gruppe nicht mehr gewinnen, und die eigene hat ihren Auftrag erfüllt, denn nur sie kommt noch als Sieger in Frage. Einer Flucht würde dann nichts mehr im Wege stehen.

Sollten die Charaktere aufbiegen und brechen ablehnen, ist Król gezwungen, mit seinem Clan die Stadt anzugreifen, dazu gibt es später weitere Informationen (siehe **Die Wahl-Kämpfe**, s. 50)! Diese Entscheidung sollte aber solange wie möglich hinausgezögert werden, eventuell gelingt es den Gruppen oder den Spielleitern, eine andere Lösung zu finden.





DIE WAHL-KÄMPFE

*"Sieht gut aus... GUUUUT... nein, das war nichts.
Ein tragischer Fall abgetrennter Gliedmassen!"*

**Heverian, Kommentator der
Wahl-Kämpfe von 1509TH**

Dieses Kapitel beschreibt die Wahl-Kämpfe, die in einem Zeitraum von zwei Wochen abgehalten werden. Die Qualifikationsrunde finde direkt am ersten Tag nach dem Eröffnungsfest statt und das Zauberduell am Tag vor dem Ernennungsfest. Das Rennen findet am achten Festtag statt. Dazwischen ist die Arena Schauplatz von anderen Brot und Spielen, die Helden können in der Stadt machen was sie wollen. Die Arena wird jeweils in der Nacht umgebaut und für die Spiele am nächsten Tag vorbereitet. Die Art eines Wahl-Kampfes wird erst zu Beginn des jeweiligen Spiels enthüllt.

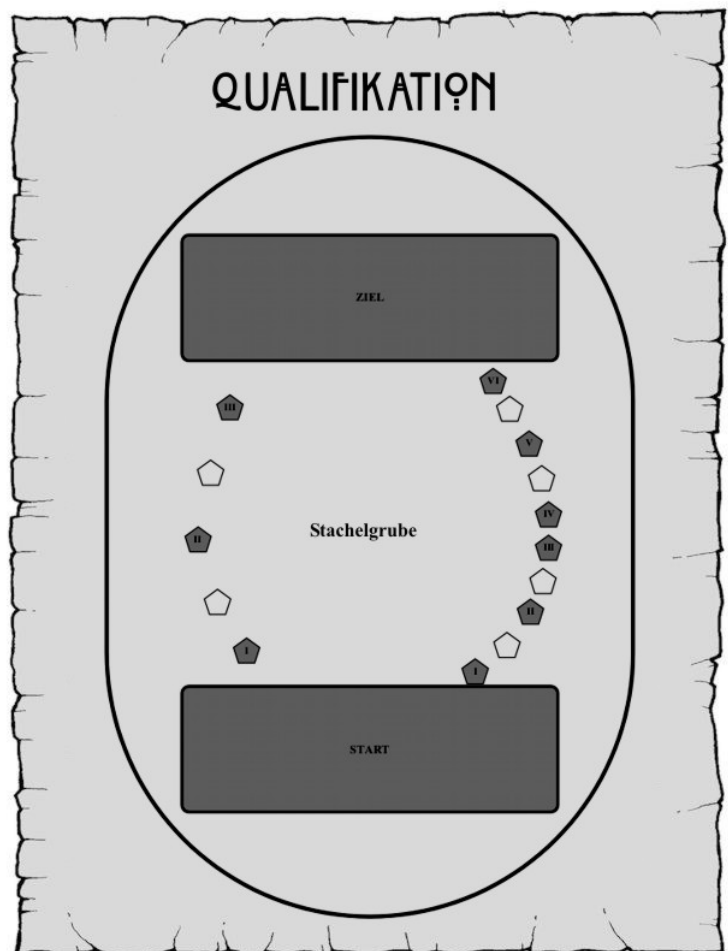
Grundsätzlich bleibt genug Zeit, weiter mit Krôl zu verhandeln oder andere Aktionen mit den NSC's zu unternehmen, die im Kapitel **Die Strassen von Travar** (s. 11) vorgestellt wurden. Die Möglichkeiten der Charaktere sind nahezu unbegrenzt und können auch nicht unbedingt vorhergesehen werden. Die Spielleiter sollten sich abstimmen und gegebenenfalls improvisieren, um die Geschichte voranzutreiben.

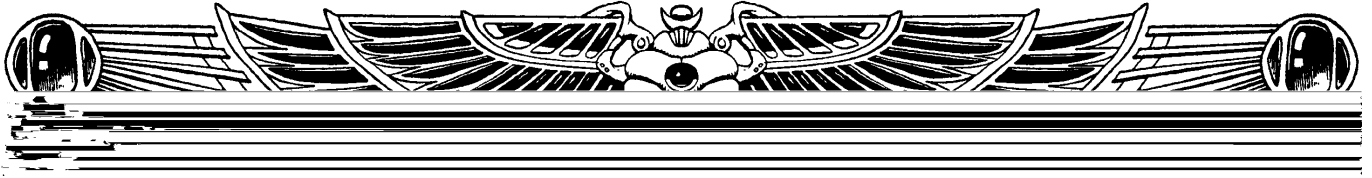
QUALIFIKATIONSRUNDE

In der Qualifikationsrunde sind Geschicklichkeit, Stärke und Einschätzungsvermögen gefragt. An jedem Ende der Arena befinden sich zwei Podeste, welche durch ein Feld langer, metallener Stacheln voneinander getrennt sind. In zwei Reihen ragen höhere Pfeiler aus dem Stachelfeld hervor. Jeder Teilnehmer muss es vom Start bis ins Ziel schaffen, doch dafür muss er entweder von Pfeiler zu Pfeiler springen oder den schmerzhaften Weg durch das Stachelfeld wählen.

Zu Beginn des Spieles sind das Startpodest, das Ziel, die Spikes am Boden und die Pfeiler zu sehen. Es können alle Champions einer Gruppe an diesem Spiel teilnehmen, sobald einer das Ziel erreicht hat ist das gesamte Team qualifiziert. Jedes Mal, wenn einer der markierten Pfeiler erreicht wurde, stellt der Ausrufer der Arena eine Rätselfrage (siehe unten), welche von den übrigen Champions, die nicht am Spiel teilnehmen gelöst werden muss. Die Fragen auf der oberen Pfeilerroute sind schwerer, dafür sind kleinere Sprünge möglich. Auf der unteren Pfeilerroute stehen die Pfeiler weiter auseinander, dort sind die Sprünge also schwerer und die Fragen leichter. Die Frage muss beantwortet werden, bevor es zum nächsten Pfeiler geht, ansonsten wird die Antwort als Falsch gewertet.

Ist die Antwort falsch, bekommt der betreffende Held Gesellschaft von einer magischen Blitzkugel, welche den Charakter in einen Kampf verwickelt. Der Held kann trotzdem Weiterspringen, sofern er





das möchte – er riskiert nur, weitere Kugeln herbei zu beschwören. Die Kugeln bleiben auf dem Spielfeld, bis sie zerstört werden.

Auf dem Weg der Schmerzen werden keine Fragen gestellt, allerdings wird hier jede zweite Runde einer Blitzkugel auf das Spielfeld geschickt. Die Stacheln verursachen zusätzlichen Schaden. Windlinge dürfen bei dieser Prüfung auch fliegen, sie müssen auch von Podest zu Podest fliegen, sollten sie zu weit von der Route abweichen müssen sie mit einem Angriff rechnen. Die Geschichte mit den Riesenchamäleons war nur ein Gerücht, gemeine Spielleiter dürfen diese allerdings gerne auf dem Spielfeld unterbringen (siehe **Die Strassen von Travar**, s. 32).

BLITZKUGEL

Initiative: d12

Number of Attacks: 1

Attack: 15

Damage: 10 (Lightning)

Death Rating: 15

Wound Treshold: 15

Physical Defense: 12

Spell Defense: 12

Social Defense: N.A.

Physical Armor: 5

Mystic Armor: 5

Combat Mvmt: 30

Full Movement: 60

Von Pfeiler zu Pfeiler springen

Die Sprünge auf der oberen Route haben eine Difficulty von 4, die Sprünge auf der unteren Route eine Difficulty von 8. Die Proben müssen mit Dexterity oder dem Skill Acrobatics bewältigt werden. Ein Fehlschlag lässt den Charakter 3 yards tief fallen und verursacht Stufe 12 Schaden (Fallschaden plus Stacheln). An den Pfeilern kann man wieder hochklettern, benutzt der Charakter einen anderen Pfeiler als den, von dem er heruntergefallen ist, bekommt er Gesellschaft von einer weiteren Blitzkugel.

Durch das Stachelfeld laufen

Um sich nicht an den scharfen und spitzen Stacheln zu verletzen, müssen mehrere Dexterity(7) Würfe gemacht werden, abhängig vom Combat Movement des Helden. Die Strecke zwischen den Podesten beträgt 100 yards. Die Schnittwunden fügen dem jeweiligen Charakter Step 6 Schaden zu, wenn er eine Probe nicht schafft. Das Full Movement kann aufgrund der Hindernisse nicht benutzt werden.

Rätselfragen

Die folgenden Fragen werden in der gegebenen Reihenfolge auf der oberen Pfeilerroute gestellt. Die Antworten sind den Charakteren bekannt, wenn Sie die geheimen Pläne erfolgreich kopiert haben.

Frage I

Ich habe ein Loch und mach ein Loch
und schlüpfe auch durch dieses noch.
Kaum bin ich durch, stopf ich's im Nu
mit meiner langen Schleppe zu.
Antwort: Nadel und Faden

Frage II

Ein einziges Mal nur bedürfen wir seiner,
doch selber entlohnt hat ihn noch keiner.
Antwort: Totengräber

Frage III

Kaltes mach ich warm,
Heißes mach ich kalt;
reich hat mich und arm,
wer lang mich hat, wird alt.
Antwort: Atem

Die folgenden Fragen werden in der gegebenen Reihenfolge auf der unteren Pfeilerroute gestellt. Die Antworten sind den Charakteren bekannt, wenn Sie die geheimen Pläne erfolgreich kopiert haben.

Frage I

Ich kenn' ein warmes Haus,
es hat drei Türen für rein und raus.
Geht man morgens rein ins Haus,
schauen unten Füße raus.
Abends geht man wieder raus.
Sag mir doch, wie heißt dies Haus?
Antwort: Hose

Frage III

Schreit ohne Stimme
fliegt ohne Schwinge,
beißt ohne Zahn,
murmelt und pfeift -
kein Mund hat's getan.
Antwort: Wind

Frage V

Was sieht aus wie eine Katze,
miaut wie eine Katze,
aber ist keine Katze?
Antwort: Kater

Frage II

Steh ich davor, dann bin ich drin.
Bin ich drin dann steh ich davor.
Antwort: Spiegel

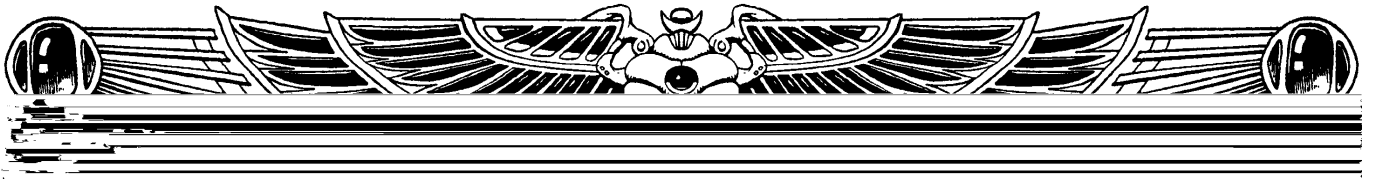
Frage IV

Es braucht für sich die klare Luft,
doch andren läßt's das Atmen nicht.
Stehend beißend ist sein Duft,
doch spendet's seit Äonen Licht.
Antwort: Feuer

Frage VI

Mit den Augen kann man ihn sehen,
aber nicht mit den Händen greifen.
Antwort: Schatten





Nach der Qualifikation

Alle Champions nehmen an diesem ersten Spiel teil, doch nur die schnellsten vier Gruppen kommen durch. Mit Hilfe der Antworten aus dem Turm haben die Gruppen den entschiedenen Zeitvorsprung, um diese Aufgabe zu schaffen. Zumindest die Jubelrufe der Zuschauer sind ihnen sicher. In den folgenden Tagen werden die Helden bevorzugt behandelt, wenn sie sich in der Stadt herumtreiben. Jeder kennt sie und jeder feiert sie. Am achten Tag steht die nächste Runde an: das Wagenrennen.

DAS WAGENRENNEN

Die vier qualifizierten Gruppen nehmen mit je einem Wagen an diesem Rennen teil. In dieser Runde geht es ebenfalls darum, als erster oder zweiter ins Ziel zu gelangen. Mit Hilfe der geheimen Pläne, etwas Glück und Teamarbeit können die beiden Gruppen das Rennen für sich entscheiden und so in die Endrunde kommen. Der unten abgebildete Spielplan findet sich etwas größer noch am Ende des Buches wieder. Für erhöhten Spielspass empfiehlt es sich, einen solchen Plan in Tischgröße zu basteln und Miniaturen zu verwenden. Auf Conventions dient das als zusätzlicher Blickfang und erhöht den Spaßfaktor für alle Beteiligten um einiges an.

Die Wagen

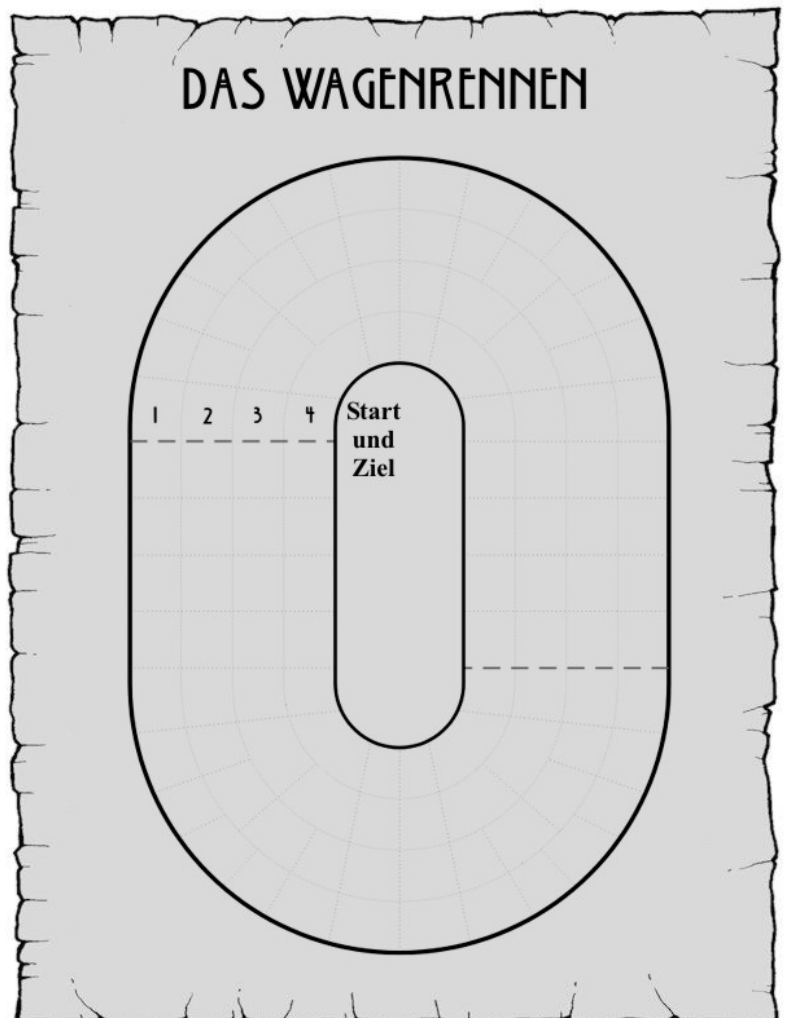
Die Wagen sind den römischen Pferdewagen nachempfunden, und werden von jeweils vier Granlains (ED2, s. 300) gezogen. Auf dem Wagen hat jeweils eine ganze Gruppe Platz. Nach vorne und zu den Seiten sind die Charaktere von der Hüfte abwärts geschützt, nach hinten ist der Wagen offen.

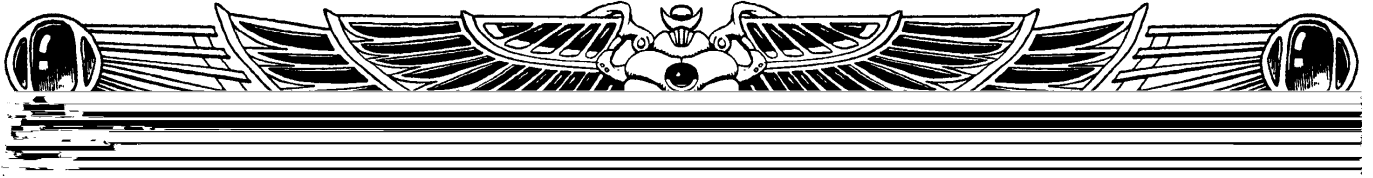
Start und Ziel

Es starten 4 Wagen mit je einer Gruppe an Bord. Die Positionen der Spielerwagen werden zufällig bestimmt oder basierend auf der Qualifikationsrunde von den Spielleitern festgelegt. Auf dem Spielplan ist I als die schlechteste und IV als beste Startposition markiert. Ziel des Rennens ist, als erster durchs Ziel zu kommen. Dabei muss mindestens ein Charakter an Bord des Wagens sein und 50% des Wagens die Ziellinie überqueren. Die Startlinie gilt auch als Ziellinie. Es werden insgesamt drei Runden gefahren.

Züge

Jeder Wagen hat fünf Geschwindigkeitsstufen: Stillstand (0), Langsam (1), Zügig (3), Schnell (5) und Rasend (7). In jeder Kampfrunde *muss* der Wagen sich um die der Geschwindigkeit zugeordneten Felder bewegen. Züge können nur in Fahrtrichtung gemacht werden, nur nach einem Stillstand darf diese gewechselt werden. Man darf sich in aneckende Felder bewegen, solange man in eine gleiche Anzahl an Feldern setzt, die sich eine Kante teilen (Beispiel: Langsam: 1 Feld Geradeaus oder 1 Feld Schräg; Zügig: 1 Feld Geradeaus und 1 Feld Schräg oder 2 Felder geradeaus – 2 Felder Schräg ist nicht erlaubt, da die Geschwindigkeit nicht ausreicht, um auch noch 2 Felder geradeaus zu fahren. Ein Wagen darf nicht in ein besetztes Feld fahren, ohne einen Fahrertest zu gewinnen (siehe unten).





Zugreihenfolge

Ein Zug findet in bis zu sieben kleinen Schritten statt. Jeder Wagen wird gleichzeitig gesetzt, sobald jemand alle seine Felder gesetzt hat, hört er auf. Wollen zwei Wagen in das gleiche Feld ziehen, so wird ein Fahrertest (siehe unten) gemacht. Der Gewinner darf in das umstrittene Feld ziehen, der andere Wagen bleibt auf seinem alten Feld stehen – muss also für diesen Schritt aussetzen. Entscheidend ist die Geschwindigkeit der Wagen. In Schritt 1 ziehen alle außer den Wagen im Stillstand, in Schritt 2 und 3 alle außer den Wagen im Stillstand und den Langsamsten. In Schritt 4 und 5 ziehen nur die Wagen mit der Geschwindigkeit Schnell und Rasend. Schritt 6 und 7 können nur rasend schnelle Wagen setzen.

Fahrertests

Jeder Fahrer würfelt mit Dexterity oder dem Skill Drive Cart. Der langsamere Wagen erhält einen Bonus auf diesen Test: +1 Step pro Geschwindigkeitsstufe.

Beschleunigen und Bremsen

Am Anfang jeder Runde wird die aktuelle Geschwindigkeit des Wagens festgelegt. Um in die nächste Geschwindigkeitsstufe zu gelangen, muss die vorherige einmal durchlaufen worden sein. Bremsen funktioniert genauso. In einer Runde darf die neue Geschwindigkeitsstufe also maximal eine Stufe höher oder niedriger sein, als in der vorherigen Runde.

Kampf

Wenn zwei Wagen eine ganze Runde lang Seite an Seite fahren, können die Gruppen aufeinander einschlagen. Der Kampf wird nach den Standard-Kampfgeregeln abhandelt. Fahren die Wagen nur kurzzeitig nebeneinander her (z.B. bei einem Überholmanöver), macht jeder in der Gruppe einen Perception(4)-Test, pro Geschwindigkeitsstufe Unterschied erhöht sich die Difficulty um +1. Nur die Charaktere, die diesen Test schaffen, dürfen angreifen. Fernkampf und Zauberei sind immer möglich, die Masse der Arena sind auf dem Plan weiter oben eingezeichnet.

Hindernisse

Manchmal wird es nicht zu verhindern sein, dass ein schnellerer Wagen in ein Feld ziehen muss, in dem sich bereits ein anderer Wagen befindet. In diesem Fall bekommen beide Wagen als auch die Besatzung Schaden. Beide Wagen kommen nach einem Zusammenstoß sofort zum Stillstand.

Pro Feld, das in dieser Runde noch gezogen werden muss, bekommt die Besatzung beider Wagen kumulativ 5 Steps Schaden (bei drei Feldern also Step 15). Die Wagen bekommen Schaden in Höhe der noch zu fahrenden Felder (in diesem Beispiel also jeweils 3). Ein Wagen kann insgesamt 10 Punkte Schaden verkraften, bevor er kaputt ist (siehe unten).

Schaden am Wagen

Jeder Wagen kann 10 Punkte Schaden einstecken. Ab 5 Punkten bekommt der Fahrer –1 Step auf seine Fahrertests, ab 8 Punkten –2 Steps, und bei 9 Punkten –3. Bei 10 Punkten ist der Wagen kaputt und die Besatzung bekommt Schaden wie bei einem Crash (siehe oben).

Aktionsfelder

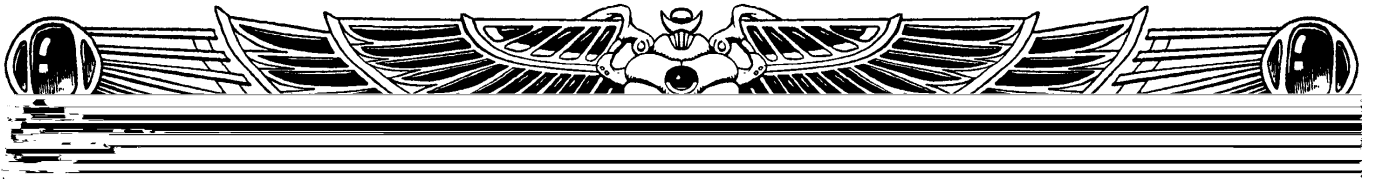
Auf dem Spielfeld vereilt befinden sich Aktionsfelder, die ein Ereignis auslösen wenn man über sie drüber fährt. In jeder der drei Runden erscheinen neue Felder, welche die aus der Vorrunde ersetzen. Die Felder verändern sich, sobald der erste Wagen eine neue Runde beginnt. In welcher Runde welche Felder auftauchen, ist auf dem geheimen Plan aus dem Turm der Fünf Weisen verzeichnet (siehe **Der Einbruch**, s. 35). Diese Ereignisse sind im Folgenden beschrieben:

Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeitsstufe des Wagens erhöht sich. Nachdem ein Wagen über diese Feld gefahren ist, verschwindet es. Auf Rasende Wagen hat dieses Aktionsfeld keine Auswirkungen, es verschwindet auch nicht, wenn der Wagen darüber rast.

Mauer: Ein riesiger Steinblock schiebt sich aus dem Boden und blockiert das Feld wie eine Wand. Ein Steinblock bleibt für den Rest des Rennens liegen.

Matsch: Der Untergrund verwandelt sich in Matsch, und der Wagen verliert eine Geschwindigkeitsstufe. Hat der Wagen bereits mehr Felder gezogen als die neue Geschwindigkeitsstufe zulässt, darf er keine Schritte mehr machen und





die Geschwindigkeitsstufe sinkt um eine weitere Stufe. Nachdem ein Wagen über diese Feld gefahren ist, verschwindet das Matsch-Feld.

Schaden: Unterschiedliche Hindernisse auf dem Boden, der darüber fahrende Wagen nimmt je nach Art des Hindernisses Schaden: Splitter (1 Schaden), Steine (2 Schaden), Stacheln (3 Schaden). Nachdem ein Wagen über diese Feld gefahren ist, verschwindet das Schadens-Feld.

DAS ZAUBERDUELL

In dieser letzten Runde bekämpfen sich die beiden übrig gebliebenen Gruppen. Es ist ein aufgepeppter Gladiatorenkampf, bei dem es darum geht, Punkte durch magische Effekte zu sammeln. Die Arena wird vom Heiligtum dominiert, welches in der Mitte auf einem hohen Sockel befestigt ist. Es ist unverkennbar ein versteinertes Drachen-Ei. Im Astralraum glitzert und leuchtet es, es ist sogar (wie auf dem Cover diese Abenteurers) ein kleiner Drache zu sehen, der scheinbar schläft.

Am Rande der Arena stehen zwei Menschen, welche die Punkte zählen und den Punktestand auf einer Tafel festhalten. Ändert sich der Punktestand, läuten sie eine Glocke und rufen den neuen Punktestand aus.

Die Magischen Felder

Der Gegenstand bindet fünf magische Felder in der Arena. Betritt ein Charakter ein solches Feld, erhält er eine Magische Fähigkeit, die er sofort verwenden muss. Diese Fähigkeiten sind:

Fire Weapon: Die nächste Waffe, die der Charakter in dieser Kampfunde berührt, fängt an zu brennen und macht 1d6 Schaden mehr. Die Gruppe des Charakters bekommt 100 Punkte.

Lizard Leap: Der Held kann einmal unheimlich hoch und weit zu springen (siehe Lizard Leap, **ED2**, s. 102). Die Gruppe des Charakters bekommt 100 Punkte.

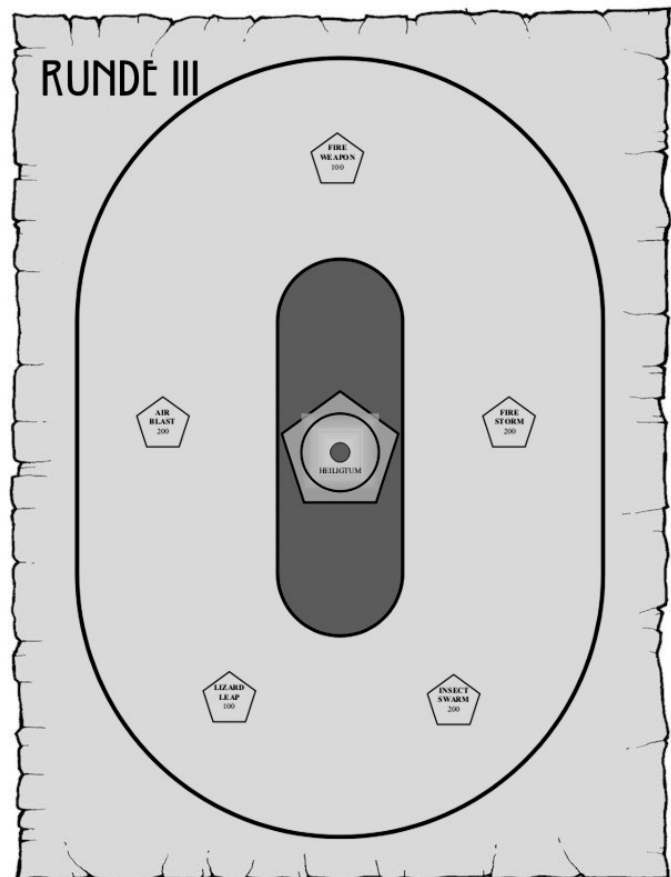
Insect Swarm: Ein großer Schwarm Insekten bildet sich um den Charakter. Der Schwarm greift in der nächsten Runde lang ein Ziel an, auf das der Held zeigt. Der Schwarm hat eine Initiative von 1d8, Angriff 12, Schaden 12. Er ist immun gegen Klingenswaffen und kann nur durch Feuer, Luft und ähnlichem zerstreut werden. Die Gruppe des Charakters bekommt 200 Punkte.

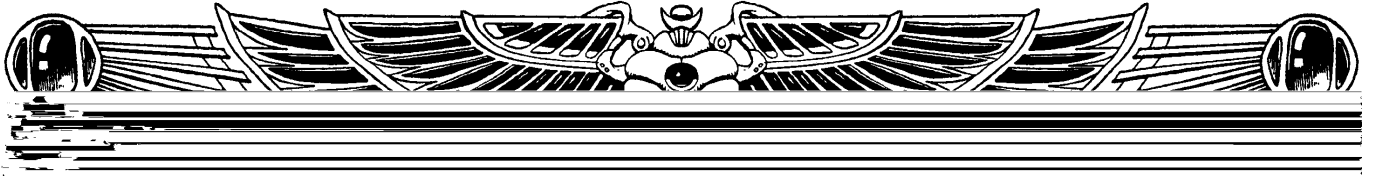
Air Blast: Der Held kann einen Air Blast Zauber auslösen, ein Fingerzeig genügt um das Ziel zu bestimmen (siehe Air Blast, **ED2**, s. 160). Die Gruppe des Charakters bekommt 200 Punkte.

Fire Storm: Der kann in dieser Runde einen Feuerball werfen (siehe Fireball, **ED2**, s. 161). Die Gruppe des Charakters bekommt 300 Punkte.

Das Zählen der Punkte

Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten, bei einem Gleichstand gewinnt die Gruppe mit den meisten Überlebenden bzw. Charakteren bei Bewusstsein. Die Punkte der magischen Felder werden nur gezählt, wenn der Effekt





auch verwendet wird – was maximal einmal pro Runde möglich ist. Fügt jemand seinem Gegner eine Wunde zu, erhält die Gruppe des Angreifers 100 Punkte. Für spektakuläre Aktionen gibt es ebenfalls 100 Punkte, je nachdem wie begeistert die Menge ist.

Auswertung

Der Kampf ist beendet, wenn der letzte Champion einer Gruppe zu Boden geht. Das Punkteergebnis bestimmt den Sieger.

DER AUFTRAG

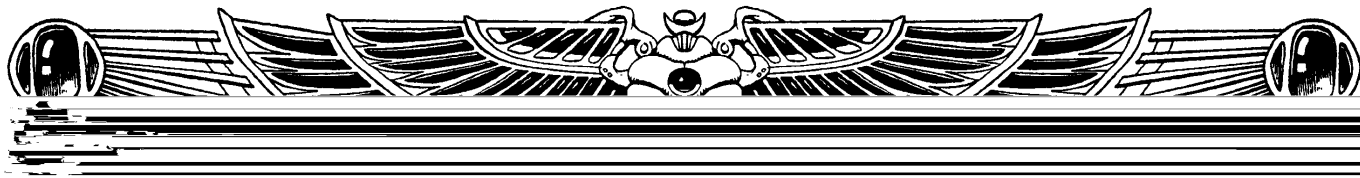
Das Zauberduell ist der einzige Wettkampf, in dem die Gruppen die Chance haben, an das Drachen-Ei zu kommen. Wenn sie Kröls Auftrag ausführen wollen, werden sie versuchen, das Heiligtum zu stehlen und durch die Kanalisation zu entkommen. Es besteht natürlich die Chance, dass es tatsächlich zu einem Kampf in der Arena kommt, bei dem sich Helden mit unterschiedlichen Auffassungen von Loyalität und Ehre an die Gurgel gehen – insbesondere dann, wenn dieser Konflikt im Vorfeld nicht gelöst wurde. Auf einer Convention dürfen sie sich als Spielleiter gerne zurücklehnen, während sich die Helden in der Arena Feuerbälle an den Kopf werfen – zugegeben das ist etwas makaber, hat aber durchaus seinen Reiz.

Binden Sie das Abenteuer in eine laufende Kampagne ein, sollten Sie wissen, dass die Sache weitreichende Auswirkungen auf weitere Abenteuer haben kann. Im schlimmsten Fall wird sich ihre Gruppe zerstreiten und die Helden gehen getrennte Wege. Überlegen Sie sich vorher genau, wie Sie einen solchen Konflikt handhaben – immerhin hängen die meisten Spieler an ihren Charakteren und sie sollten die Möglichkeit bekommen, diese auch in Zukunft weiterspielen zu können. Arbeiten Sie mit den Spielern zusammen, um eine Lösung zu finden, die für alle akzeptabel ist!

DER ANGRIFF

Sollten sich die Gruppen gegen die Zusammenarbeit mit Kröl entscheiden haben, wird er zusammen mit seinem Clan die Stadt angreifen. In diesem Fall erreichen drei Drakkars zum Zeitpunkt des Zauberduells die Arena und es fängt an, Trolle zu regnen. Ein gutes dutzend Sky Raider versucht nun, das Drachen-Ei von seinem Sockel zu reißen, und dann die Flucht zu ergreifen. Verwenden Sie für die Werte der Trolle den Troll Sky Raider aus **Prelude to War**, s. 114. Passen Sie den durchschnittlichen Kreis der NSC's der Erfahrungsstufe an die der Spielercharaktere an.





IN DIE DONNERGIPFEL

"AAAAAAAAAAAAATTAATAAAAAACKKKKEEEEEEEEE!"

- Kröl, Aspirant der Wächter der Schale

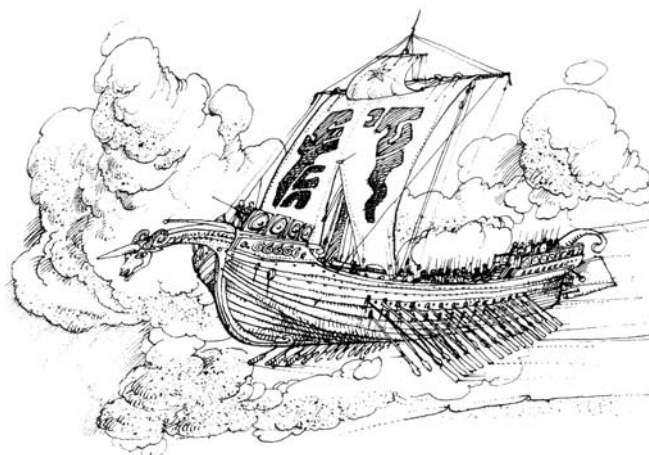
Dieses Kapitel befasst sich mit der Jagd nach dem Drachen-Ei. Die Helden flüchten entweder an Bord der Drakkars in die Donnergipfel, oder verfolgen die Trolle an Bord der Luftschiffe Travars. Im strömenden Regen kommt es hoch in den Wolken zur Auseinandersetzung zwischen den Luftschiffen.

DRAKKARS

Die Grollzähne sind mit drei schnellen Drakkars unterwegs (siehe **EDC2**, s. 198 für weitere Details). Die Schiffe heißen *Wind*, *Orkan* und *Wirbelsturm*. Kröl befiehlt die *Wirbelsturm*, das Drachen-Ei ist ebenfalls an Bord dieses Schiffes. Im Kampf setzen die Trolle auf ihre Geschwindigkeit und versuchen in die Berge zu entkommen, wenn sich die Chance bietet. Die Schiffe *Travars* können zwischen den Gipfeln nicht so gut manövrieren, *Wind* und *Wetter* sind einfach zu ungünstig.

GALEONEN

Die zwei Luftschiffe (siehe **EDC2**, s. 198 für weitere Details) aus *Travar* sind beladen mit allerlei kampfeslustigen Champions, die sich der Stadt verpflichtet haben. Die Schiffe sind zudem mit Feuerkanonen bewaffnet, mit denen vorzugsweise auf die Segel und Ruder der Drakkars geschossen wird. Die Schiffe versuchen, den Drakkar den Weg in die Berge abzuschneiden und sie nach Möglichkeit zu entern.



GROLLE UND ADEPTEN

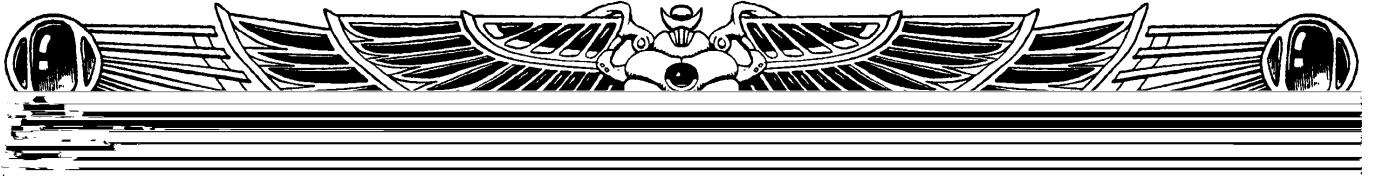
Spielwerte für die Gegner in diesem Kampf entnehmen Sie **Prelude to War** (s. 110). Entscheiden Sie, wie viele Gegner Sie für die Spielgruppen benötigen und verwenden Sie die entsprechenden Spielwerte, basierend auf der Erfahrungsstufe der Spielercharaktere. Für den Kampf werden die regulären Ship Combat Regeln aus dem **Earthdawn-Companion** verwendet (siehe **EDC2**, s. 188).

THORESMAELS RÜCKKEHR

Der Kampf wird von *Thoresmael* unterbrochen – der Drache taucht unvermittelt aus den dicken Wolken auf und greift in sie Schlacht ein! Der Drache hat ein mitternachtsblaues bis schwarzes Schuppenkleid und Augen, die wie Feuer glühen. Mit einem lauten Schrei stürzt er sich auf die Galeone, die der *Wirbelsturm* am nächsten ist und setzt das Schiff mit seinem Flammenodem in Brand. Mit seinen Klauen packt er dann die *Wirbelsturm* und zieht sie hinter sich her in die Donnergipfel. Das tut er nur, um das Drachen-Ei zu retten – befindet sich das Ei durch den Kampf nicht mehr auf der *Wirbelsturm*, wählt er ein entsprechend anderes Ziel für seinen Angriff und schleppt dann das richtige Schiff in die Berge.

Der Drache sollte nicht zu Beginn der Schlacht auftauchen, es sollten erst einige Kampfrunden vergehen. Die Spielleiter sollten solange warten, bis das Getümmel entweder zu groß oder der Kampf zu schwer für die Helden wird. Der Angriff des Drachen sollte ein Erzähl-Element sein, um das Abenteuer abzurunden, deswegen sind hier keine Werte für *Thoresmael* abgedruckt. Sollte Ihnen aber der Kopf danach stehen, benutzen Sie die Werte eines Drachen aus dem Grundregelwerk (**ED2**, s. 310). *Thoresmael* ist schon alt und erfahren, und auch wenn er noch nicht in die Riege der Grossdrachen aufgestiegen ist, sollten seine Werte beeindrucken. Erhöhen Sie die Spielwerte nach eigenem Wunsch.





DIE GREIFENSPITZE

Der Clan der Grollzähne besteht aus etwa 10 Familien und hat eine Größe von ungefähr 70-80 Trollen. Der Clan lebt in einem länglichen Tal hoch in den Donner Gipfeln, welches ihnen einen guten Schutz bietet. Im Westen wird das Plateau von einem großen zackigen Felsen überragt, der über den Tag seinen unförmigen Schatten quer durch das Tal wandern lässt. Dieser Felsen wird bei den Grollzähnen Greifenspitze genannt. Unter der Spitze befinden sich die Eingänge zu zahlreichen Höhlen, die den Trollfamilien als Behausung dienen. Rauch quillt aus zahlreichen kleineren Löchern im Fels, die als Abluftkanäle für die großen Feuerstellen in den Höhlen dienen. Im Osten führen zwei weitere Gänge in den Berg, beide sind zu jeder Tageszeit bewacht. Einer der Gänge führt tief in den Berg hinein zur ehemaligen alten Höhle des Drachen. Der andere Gang ist nur kurz und beherbergt die Höhlen der *Wächter der Schale*.

In der Mitte des Tals befindet sich eine riesige Feuerstelle, auf der meist mehrere Tiere gleichzeitig über dem Feuer hängen. In einigen Gehegen findet man Bergziegen und Steinechsen.

Im Süden des Tals führt eine steile Treppe die Felswand hinauf, zum Ankerplatz der Luftschiffe. Von hier aus führen auch einige steile Pfade in die Berge, die aber nur selten benutzt werden.

Anführer der Grollzähne ist der gefürchtete Grollzahn Y'Throne von der Greifenspitze. Nicht weniger berühmt ist seine rechte Hand Grollzahn At'Chack Donnerhammer, diese beiden Trolle bilden zusammen mit den sieben *Wächtern der Schale* die Elite der Grollzähne. Während Y'Throne mit seinen Mannen auf Beutezüge geht, sind die Wächter der Schale für den spirituellen Weg des Clans zuständig und bewachen darüber hinaus das Heiligtum der Grollzähne in den tiefen Höhlen der Greifenspitze. Eigentlich gibt es keine Anführer unter den Wächtern der Schale aber Grollzahn Ortoczik Seitenreißer genießt aufgrund seines Alters den größten Respekt unter den Wächtern.

Die Worte des Drachen

Der Drache schleppt das Schiff mit dem Drachen-Ei zur Greifenspitze, der Heimat der Grollzähne und dem ehemaligen Zuhause des Drachen. Die Reaktion des Drachen und der Grollzähne auf die Helden hängt davon ab, auf welcher Seite die Helden kämpften.

Thoresmael landet auf der Greifenspitze und blickt majestätisch über das Tal und seine Bewohner. Dunkler Rauch steigt aus seinen Nüstern auf. Es herrscht Totenstille – das Prasseln des Regens ist das einzige Geräusch. Der Drache schüttelt sich kurz, als wolle er wie ein Vogel sein Federkleid richten. Dann erklingt eine dröhnende Stimme in den Köpfen der Zuschauer.

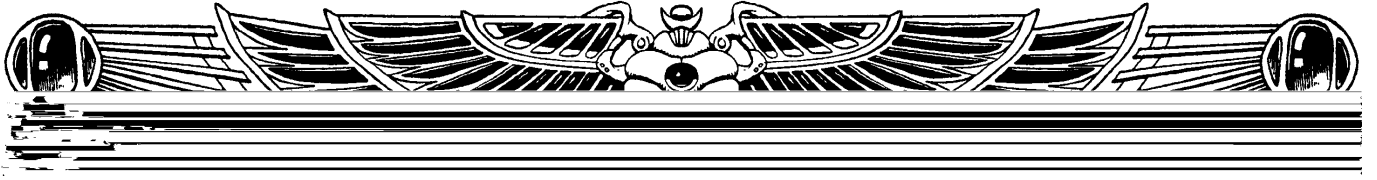
"Bringt mir das Ei."

Eine Gruppe von Troll-Kriegern, angeführt von Kröl, trägt das versteinerte Drachen-Ei näher an die Greifenspitze heran. Als die Gruppe nur noch etwa 20 yards von der Greifenspitze entfernt ist, macht der Drache einen Satz und schnappt sich in Tiefflug das Artefakt mit seinen Klauen. Danach verschwindet er in den Wolken.

Standen die Helden Kröl zu Seite, dürfen sie der Rückkehr des Drachen als ehrenwerte Gäste beiwohnen (siehe unten). Der Trollclan bietet den Helden ihren Schutz an, bis sich die Wellen wieder gelegt haben. In naher Zukunft sollten die Helden lieber einen Bogen um Travar machen – dort gibt es sicherlich einige offene Rechnungen.

Kämpften die Helden auf der Seite Travars, erleben sie die Ansprache als Gefangene der Grollzähne – zusammen mit allen anderen Überlebenden. Die Grollzähne werden die Gefangenen nicht töten, zumindest nicht direkt. Aber sie werden sie aus dem Tal verstoßen, sobald der Drache wieder verschwunden ist. Der Abstieg aus den Donner Gipfeln ist alles andere als einfach.





DAS ABENTEUER

"Es gab drei mögliche Wege. Ihr habt einen vierten gefunden!"

- Spielleiter

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zur Vergabe von Legendepunkten und zum Ablauf des Abenteuers. Diagramme soll helfen, den geplanten Ablauf etwas zu verdeutlichen.

LEGEND POINTS

Das vorliegende Abenteuer wurde ohne feste Spielwerte entwickelt, in den entsprechenden Kapiteln wurde aber darauf hingewiesen, in welchen Büchern sich geeignete Spielwerte finden und wie diese gegebenenfalls anzupassen sind. Auf der folgenden Tabelle sind die einzelnen Legend Point Awards für dieses Abenteuer zu finden. Auch diese richten sich nach der Erfahrung der teilnehmenden Spielercharaktere, genaue Zahlen entnehmen Sie bitte der Legend Award-Tabelle (ED2, s. 336).

LEGEND POINT AWARDS	
Kapitel	Maximale Anzahl der LP Awards pro Spieler
Die Strassen von Travar	1
Der Einbruch	½
Eröffnungsfest	½
Die Wahl-Kämpfe	1
In die Donnergipfel	½

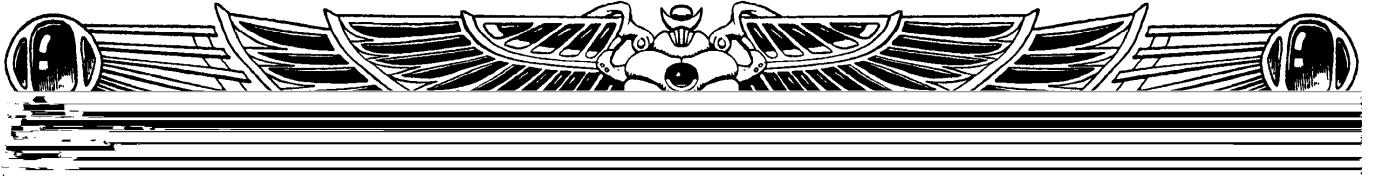
HINWEISE UND ERFAHRUNGEN

Jedes Abenteuer kann mitunter ziemlich unvorhergesehene Wendungen haben und sich anders entwickeln als sich der Spielleiter da vorstellt. Bei einem Abenteuer mit zwei Spielleitern ist das nicht anders. Wir haben dieses Abenteuer bereits mit zwei Gruppen und in der vorliegenden Version getestet. Da die Story an einigen Stellen sehr offen ist, würden wir uns freuen, wenn Sie uns ihre Erfahrungen mitteilen – egal ob Sie Spielleiter oder Spieler waren! Die besten Tipps und Hinweise werden in einer überarbeiteten Version dieses Bandes aufgenommen.

ABLAUFDIAGRAMME

Im folgenden soll der geplante Ablauf dieses Gruppenabenteuers erläutert werden. Dazu gibt es ein Diagramm, welches aufzeigt, welcher Spielleiter was macht. Alle Kästchen in dem Diagramm stellen eine Begegnung dar, die von einem der beiden Spielleiter geleitet wird. Eine Zuordnung findet sich durch die drei Spalten (Spielleiter 1, Alle, Spielleiter 2). Die Begegnungen in der Spalte 'Alle' werden in der Regel für lockeres Live-Rollenspiel genutzt, in dem sich die Spieler bei einem Bier oder einer Zigarette austauschen können. Diese Begegnungen sollten nicht am Tisch stattfinden, sondern in einer entspannteren Umgebung. Graue Kästchen stellen gemeinsame Plätze dar, die von einem Spielleiter geleitet werden, der gerade Zeit hat (oder beiden wenn es geht). Die Pfeile im Diagramm stellen den geplanten Ablauf dar, wobei die vierte Spalte (Zeit) in etwa angibt wie lange die einzelnen Begegnungen dauern sollen.





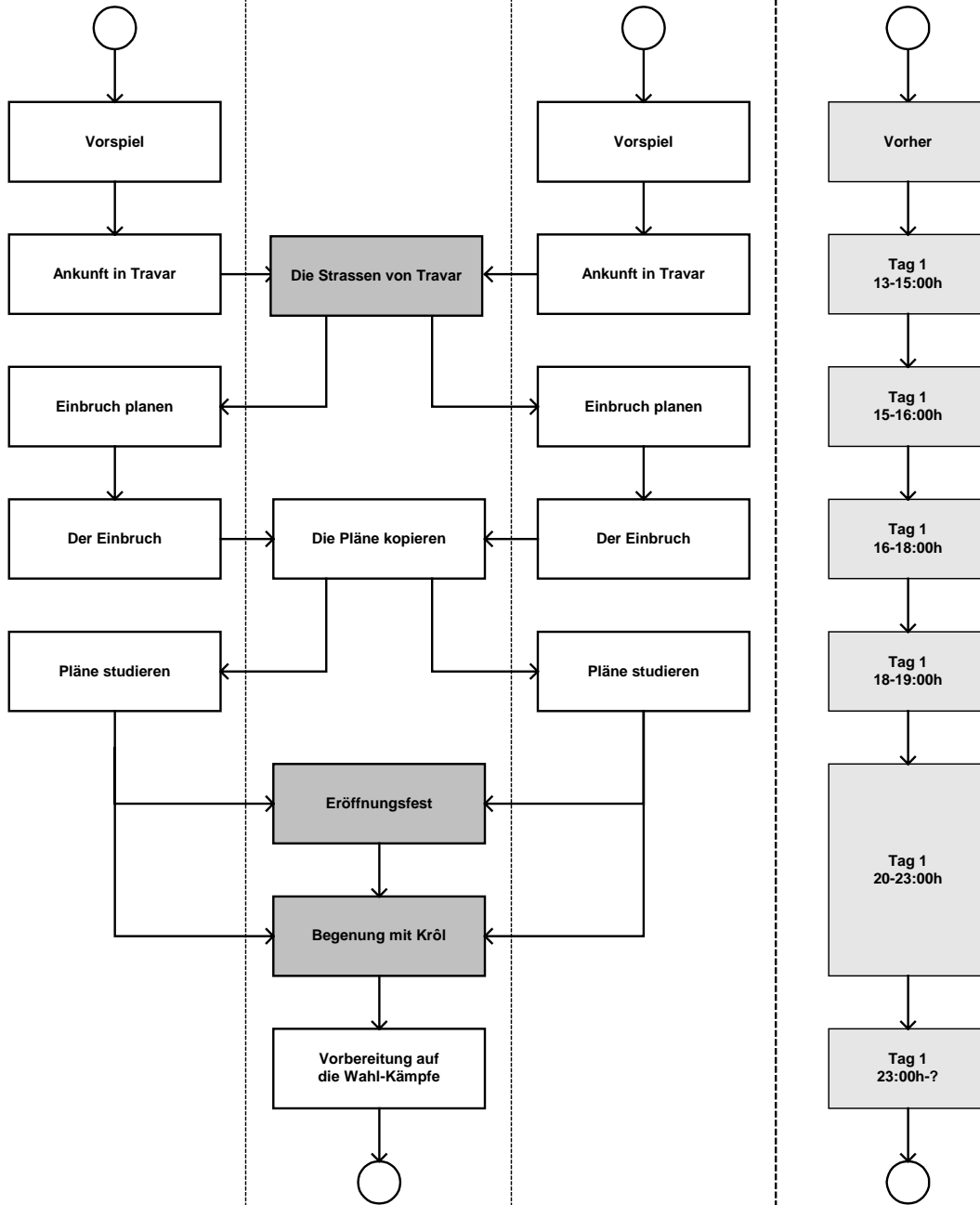
TAG 1

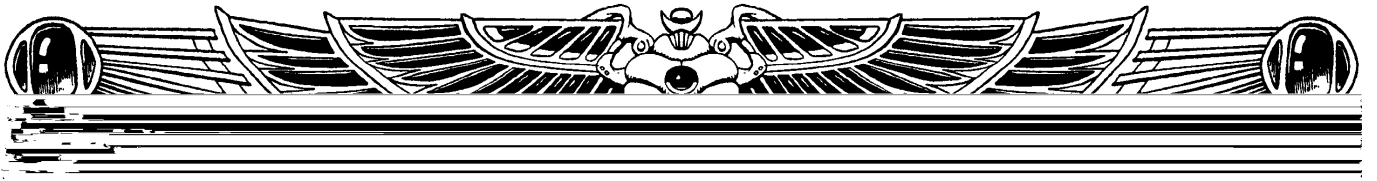
SPIELLEITER 1

ALLE

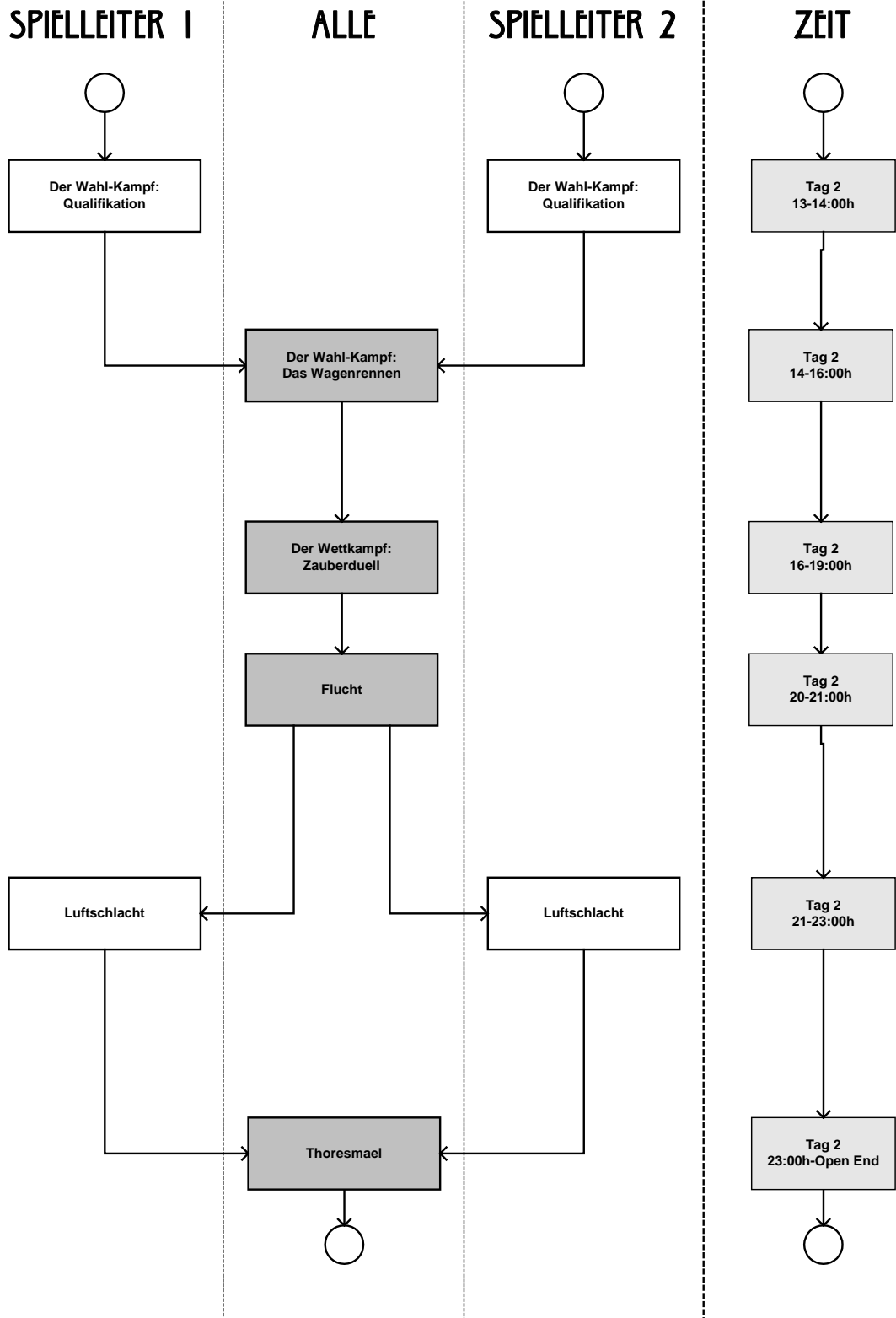
SPIELLEITER 2

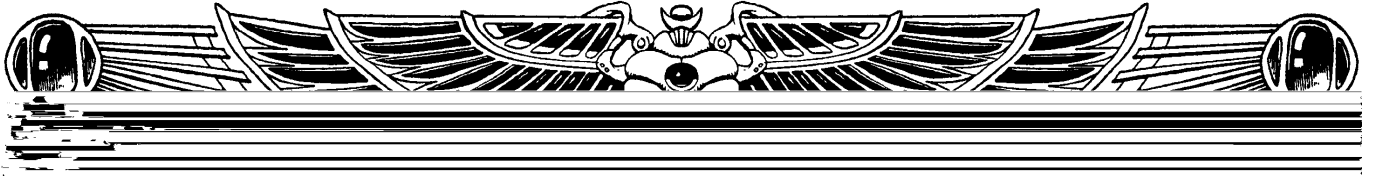
ZEIT





TAG 2





LOSE ENDEN

"Haben wir nicht noch was vergessen?"

- Kolt T'Sivers, T'Skrang

Hier finden sie alle zusätzliche benötigten Informationen für dieses Abenteuer, die in den vorherigen Abschnitten keinen Platz fanden.

DAS VERMÄCHTNIS DES DRACHEN

Wenn Sie jetzt enttäuscht sind, weil wir nicht erklärt haben, warum der Drache wieder aufgetaucht ist, dann lesen Sie weiter. Im Grunde genommen wissen wir natürlich warum (immerhin ist dieses Abenteuer Teil unserer eigenen Kampagnen), dennoch wollten wir mit dem Auslassen der Erklärung drei Dinge erreichen:

Zum einen wollten wir darstellen, was für komplexe Wesen Drachen sind. Sie haben es nicht nötig, Erklärungen für ihr Handeln abzugeben. Wir sind der Meinung, das die letzte Szene diesen Punkt sehr gut verdeutlicht.

Zum anderen möchten wir Ihnen die Möglichkeiten geben, zu spekulieren. Haben Sie eine mögliche Erklärung gefunden oder gar die weitere Geschichte Ihre eigenen Kampagne darauf aufgebaut? Wir sind gespannt – schreiben Sie uns!

Der dritte und letzte Punkt ist ganz einfach – momentan bereiten wir einen weiteren Band vor und sind noch nicht ganz sicher, ob wir *Thoresmael* darin wieder aufnehmen sollen. Als loses Ende bietet sich der alte Wurm ja geradezu an...

DAS EI UND DER DÄMON

Der Verlust des Drachen-Eis ist für die Fünf Weisen eine ziemlich schmerzliche Sache. Bislang gelang es ihnen, seine Präsenz geheimzuhalten. Wie es weitergeht, entscheiden Sie. Ist der Dämon jetzt stark genug, um sich gegen die Fünf Weisen zu wenden? Wenn ja, was passiert dann – fällt Travar nach und nach unter die Kontrolle des Dämonen? Oder nutzt Artificer die Gelegenheit, um zu entkommen und woanders sein Unheil zu verbreiten? Vielleicht sind die Fünf Weisen aber auch stark genug, um den Dämonen weiter zu binden, und ihr Geheimnis bleibt eines...

TRAVAR

Sind die Helden in die Donnergipfel geflüchtet, werden sie wahrscheinlich nur noch wenige Freunde in Travar haben – zumindest was die Fünf Weisen betrifft. Der spektakuläre Diebstahl des Heiligtum ist für die Bevölkerung ein Erlebnis sondergleichen – sowas spricht sich schnell herum. Der Ruf der Helden wird jedenfalls von diesem Bild geprägt sein, zum Guten wie zum Schlechten.







DIE QUALEN DER WAHLEN...

...ereilen die Wettsteiter im Wahl-Kampf um den diesjährigen Magistratsposten der Handelsstadt Travar. Doch der Wettstreit reicht tiefer als erwartet, vor allen Dingen wenn nicht alle mit fairen Mitteln kämpfen. Ist es wirklich möglich, die Fünf Weisen an der Nase herum zu führen?

Die Charaktere wagen ein gefährliches Spiel, welches sie leicht das Leben kosten könnte. Es wird immer schwerer, das eigentliche Ziel nicht aus den Augen zu verlieren. Oder ist gerade genau das nötig, um das Spiel zu gewinnen?

Zwielicht ist ein inoffizielles Abenteuer für Earthdawn, 2nd Edition. Es ist ausgelegt für zwei Gruppen und zwei Spielleiter und eignet sich zum Spielen auf Conventions.



Second Edition



FASA
CORPORATION

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation, nähere Lizenzrechtliche Informationen finden sich im Inhaltsverzeichnis.